

AMIGA Style
BROJ 6. · NOVEMBAR 1993. · CENA: 5000000 DIN.
IGRE:
DOGFIGHT
DUNE II
SYNDICATE
RAGNAROK
KAKO INSTALIRATI
CROSSDOS
DIGIPAINT III

AMIGA



Busi - SMAIL ALIŠIC



The prophet - BORIS RADUJKO



Maketa - ROBERT K[illegible]BAN

ART



Two balls - DUSAN KATILOVIC



U smiraj dana - BORIS RADUJKO

Kosmar - DAMIR MESTROVIC





Prvi domaći časopis
namenjen ljubiteljima Amige
Broj 6, novembar 1993

Glavni i odgovorni urednik:
Danial Šendule
Tehnički urednik:
Smail Ališić
Organizator:
Oleg Hrustić
Uredništvo:
Pavle Vukadinović
Aleksandar Puškaš
Stručni saradnici:
Bojan Parabucki
Jovan Vukajlović
Boris Zatežić
Branko Ćirović
Ivan Zaviš
Damir Meštrović
Ivan Antić
Ilustracije:
Robert Kliban
Aleksandar Vasiljević
Smail Ališić
Ilustracija na naslovnoj strani:
Robert Kliban
Fotografija:
Miroslav Vajda
Action Replay III
Miodrag Dragić
Emisija MTVMDŽ
Bojan Parabucki
Jovan Vukajlović
Lektor i korektor:
Vilma Beker-Gaćeša
Adresa Redakcije:
Futoški put 39
21000 Novi Sad
Telefon:
021/390-085
Izdaje:
Virtual Computing Systems
Kraljevića Marka 39
Direktor:
Srđan Jovanović
Grafička priprema teksta i slike:
SCAN studio, Novi Sad
Štampa:
Forum, Novi Sad

Informacije o pretplati
možete dobiti na telefon:
021/390-085
(radnim danom od 9-15 časova)

Poštovani prijatelji Amige

Uprkos teškoj situaciji uspevamo da održimo kontinuitet izlaženja i trudimo se da poboljšavamo kvalitet i sadržaj vašeg omiljenog časopisa.

Svaka vaša sugestija, savet ili kritika su dobrodošli jer težimo ka tome da zajedničkim snagama doprinesemo kvalitetu časopisa.

Većina čitalaca želi da se pretplati na časopis. Zbog neizvesne situacije na našem tržištu a iz razloga da ne izigramo poverenje naših čitalaca, klasična pretplata za sada ne postoji osim „trajnog naloga" našoj sekretarici da vam svaki novi broj koji izađe iz štampe odmah pošalje pouzećem.

Na žalost, zbog spore naplate od mreže distributera, Redakcija je donela odluku da ni jedan časopis ne ide na kioske, već da se prodaje pouzećem. U cilju povećanja broja čitalaca i popularnosti časopisa, krećemo u reklamnu kampanju putem radio i TV medija. Tu je, naravno, i naša već čuvena TV emisija na 3. kanalu RTS „Male tajne velikih majstora džojstika" svakog utorka od 17:00, gde možete saznati sve aktuelne informacije iz Redakcije i Amiga hardware i software sveta.

Od ovog broja kreće i nova igra sa izuzetno velikim fondom nagrada (za današnje vreme) i, nadamo se, ne teškim pitanjima i zadacima.

SADRŽAJ

Imagine 3.0

Avgusta ove godine u prodaji se pojavio novi Imagine 3.0. Pošto raspolažemo nekim informacija-me o ovom nadasve interesantnom programu, e nismo cicije, pokušaće-mo de vem ih prenesemo. Ovo što dalje sledi odnosi se na prednosti u odnosu ne prethodnu verziju. Pa, krenimo redom.

BONES - Ova naredba omogućuje vam de previte providen skelet objekta s kojim radite, nešto slično kao što se sade radili sa Cycle editorom.

BRUSH TRACKING - Do seda keda ste dodevali breš nekom objektu, on nije izgledeo realno pogotovo ne na zakrivljenim površinema ili kada se objekat kreće, pa bi sve to delovalo prilično neuverljivo. Ovom funkcijom breš se lepi ne objekat i to na svaku promenu njegovog oblike, pa se konačno dobija maksimalna realnost prilikom animacija.

KINEMATIC MOVEMENTS - Samo nekoliko vrhunskih programa iz ove oblasti posedovalo je ovu funkciju. Sada je ima i Imagine 3.0. One omogućuje realno kretanje objekta kroz prostor, gde on utiče i na susedne, menja njihov položaj ili boju i u znatnoj meri pridonosi realnosti animacije.

FONT AND IMAGE EDITOR - Tokom svih ovih godina otkako se koristi ovaj program nestalo je mnogo logoa i sličnih slovnih ispisa koji su, u zavisnosti od memorije kojom raspolažemo, leteli širom našeg ekrane, de ih monitore ili TV prijemnika nije ni bitno. Jedini problem sa tim slovima je de su oni morali biti konvertovani iz nekih drugih programa, pa su im često nedostajali neki važni detalji tako bitni za profesionalnu upotrebu. Ovaj editor će vam omogućiti unos kako Postscript fontova, tako i bitplane grafike. Razlika je u tome što sada slove imete gotove, i ne ekranu. Na njima možete staviti ivice, okvira i mnogo sitnih detalja kao što su promena boje ili nova teksture.

MOTION GRAPHICS - Sa Imagine 2.0 nije bilo moguće napraviti animaciju koje bi se kretale različitom brzinom. U Action editoru zadaia bi se početna i krajnja brzina objekta i on bi se kretao zadatom putanjom. Sade je moguće da se objekat određeni broj fremova kreće različitim brzinama. Putanje se od sada određuje mišem. Vrlo jednostavno, zar ne?

HIERARCHY CONTROL AND POP UP ACTION BARS IN THE STAGE - Stalna salidbe iz jednog u drugi editor zna da predstavlja pravi problem. Sada možete objeket ili grupu objekata ili bilo šta drugo prebacivati iz jednog editore u drugi. Isto tako, iz Stage editore možete pozvati kontrolni panel da biste izvršili bilo kakve promene. Ako vam se, na primer, ne svide put kojim se objekat kreće, ne morate se vraćati u Cycle editor da biste izvršili promene.

SOUND - Ne samo zvuk dodat vašoj animaciji, nego i mogućnost da učitavate svoju muziku ili glas u Action editor. Umesto da zvuk dodajete naparnet merite vreme i slične stveri. Dok gledate sliku na ekranu možete pustiti i zvuk i dobiti upravo ono što hoćete.

AA CHIP SET SUPPORT - Za one sa novim Amigama dobijate sasvim novi i snažniji Imagine.

IMPROVED ANTI-ALIASING - Anti aliasing je znatno poboljšan i to je značajna prednost ove nove verzije.

REAL TIME GRAPHICS - Drugi slični programi omogućavaju doeta loš real time ili real time kretanje kamere. U posebnom prozoru možete birati razne opcije. Rezultate animacije dobijete automatski. Ipak ne treba preterivati i očekivati rezultate kao sa Silicon Graphics radnom stanicom. Vi možete kreirati putanju u realnom vremenu, kojom se mogu kretati i drugi objekti kao i svetlo i kamera. Isto tako, možete kreirati i svoje Key Cells ove mnogo jednostavnije i brža nego do sada.

DEFORMATIONS - Do sada je bilo prilično lako deformisati objekat ali uraditi to bez greške, već predstavlja problem. Sa da sa novim alatkama za deformisanje vi ste u mogućnosti da pravite okuke, skupljate širite, razvlačite objekte, stvarate mnogo interesantnije i neobičnije animacije i pomerite granice realnosti.

MATERIALS - Boja, refleksija, sjaj, providnost su atributi koja zajedno s teksturom i senkama dodajemo objektu. Sve ovo zajedno zove se Materials. Sad, umesto velikog broja raznih atributa, Materijals je podeljen na dva dela. U prvom su materijali za objekte a u drugom odsjaji, refleksije i drugo, pa su na taj način poboljšani kontrola i kvalitet.

FORMS EDITOR ENCHANCED - Sa da u Form editoru možete raditi na malim promenama objekta tako da svaka tačka postaje i kontrolna, pa je možete pomerati i kreirati objekte koji će zapravo izgledati i imati onaj pravi osećaj.

FIELD RENDERING - Digitalne animacije se generalno gledano rade računanjem frem po frem i snimanjem svakog posebno na video. U većini slučajeva ove animacije zavise od dužine puta po kojem se objekat kreće i ako je put duži, kretanje nije tečno. Ta jednostavnost i tečnost kretanja objekta zavise i od sposobnosti ljudskog oka da prati put. Novom opcijom Field rendering, vaša animacija može biti gotovo savršena. Kada vidite ovu opciju, renderisanje svakog frema više vam nikad neće pasti na pamet.

CAMERA AND LIGHT MAKERS - Ova opcija omogućuje lakše vizuelno praćenje efekta svetla i omogućuje vam da vidite ono što vidi i kamera. Takođe, imate i obeležen centar ekrane. Sada kada pomerite svetlo, automatski ćete videti kako će se to odraziti na objekte ne ekranu i to okom kamere.

APPLY - Ova opcija bile je izbačena iz Imagine kede je postojala u Silveru. Ona omogućuje de informacije koje imamo o početnom objektu prenesemo ne bilo koji drugi objekat koji smo selektovali. Tako da ako želite de vam svi objekti izgledaju isto, upotrebite ovu komandu.

MACROS - Sa novim Imagine 3.0 dobijate i bolju kontrolu softvera. Mnogi su jednu te istu funkciju koristili više puta i svaki put je birali ponovo. Sada ih sami stavite u Makro i problem je rešen.

PARTICLES - Ovo je najnoviji sistem u 3D programima. Omogućuje vam da ne veoma jednostavan način isprobate morf, braševe ili teksture, e da ne usporavate Imagine u renderisanju.

ALPHA CHANNEL SUPPORT - Opcija je veoma korisna za one koji se bave videom. Ova opcija će za njih biti veoma značajna i učiniće im život lakšim. Za sve ostalo ovo je još jedna pomoćne funkcija.

DEPTH OF FIELD - Ovom naredbom postižete veću realnost slike. Efekat sličan kao kod kamere i omogućuje vam da korišćenjem većeg ili manjeg zuma izoštravate ili objekat ili pozadinu iza njega.

LIGHT SOURCE CONTROLS - Veća kreativnost postiže se i boljom kontrolom svetla. Tu postoje značajna poboljšanja u ovoj verziji. Mnogi su želeli da kontrolišu ne samo boju svetla, već i njegovu snagu. Sada možete kontrolisati koliko prostora želite da bude osvetljeno i kojom jačinom. Ovom poboljšanom opcijom ne vrlo jednostavan način dobijate vrlo realistične efekte. Sve to možete dobiti i na primeru brzo renderišuće slike koja pokazuje zadate parametre.

INFINITY - U ovoj verziji dodat je poseban rikvester za teksture. Sada ih možete imati onoliko koliko vaš kompjuter ima memorije. Do sada se on nalazio na rikvesteru Brush end Texture.

Imagine 3.0 ima preko 200 novih opcija. Sa sasvim novim kvalitetom Imagine 3.0 će u potpunosti zadovoljiti sve vaše prohteve u budućnosti. Za sam kraj još ovo. Njegova cena iznosi $649.00 US. Ako već imate verziju 2.0, plaćate samo $100.00 US. Zato hvatajte vašeg omiljenog pirata za grlo, kosu ili stomak, i napred.

Tekst pripremio Boris Parebucki

Kako instalirati CrossDos?

Pre svega, šta je CrossDos i čemu služi?

Ako ste ikada imali potrebe za prenošenjem datoteka (tekstova, slika, muzika, arhiva) na relaciji Amiga Atari ili Amiga-PC, onda znata da to nije baš jednostavan posao, imajući u vidu da PC i Atari ne mogu da čitaju Amigina diskete. Medutim, pojavom CrossDos-a, baratanje disketama u MS-DOS formatu (dakle, onim koji koriste PC ili Atari) za vlasnike Amiga postaje izuzetno jednostavno i komforno. Za razliku od sličnih programa ovoga tipa (npr. **Dos2Dos**), posla aktiviranja CrossDos-a, u okviru operativnog sistema MS-DOS diskete tretiraju sa na vrlo sličan način kao i „obične" Amigine, tj. koriste se iste DOS ili CLI komande ili uslužni programi. Posle svakog ubacivanja diskete Amiga obavija kratku proveru formata (što izaziva određenu pauzu kod „validatiranja"), tako da u istoj disketnoj jedinici (npr. interni drajv) možemo da radimo i sa disketama u PC formatu i da im pristupamo preko novog logičkog uredaja sa oznakom **DI0:** (ili nekog drugog imena koje sami odabaremo), kao i da uobičajeno koristimo Amigine preko uređaja **DF0:**

CrossDos je napravljen u vidu proširenja operativnog sistema (npr. isporučuje se uz OS 2.0, a kod Kickstart-a 3.0 pradstavlja sastavni deo), pa se način njegove upotrebe pomelo razlikuje od poznatog „učitaj, samo če se startovati " principa. Zbog toga ćemo ovde opisati postupak za brzo i bezbolno instaliranje programa CrossDos na bilo koju željenu (sistemsku) disketu ili hard disk. Proizvodači obično savetuju korišćenje originalnih programa za instalaciju. Ali naša iskustva pokazuju da se pojadini programi ovog tipa ponašaju dosta „neinteligentno" i posebno kod vlasnika hard diska izazivaju veliku zbrku u sistemu. Na primer, generišu mnoštvo (najčešce napotrebnih) datoteka po raznim direktorijumima, samoinicijativno „brljaju" po raznim sistemskim fajlovime i sl.

U našem slučaju, instalacija se svodi na jednostavno kopiranje nekoliko datoteka na sistemski disk, odnosno disketu sa koje obično podižete sistem. Postupek koji ćemo opisati odnosi se na verziju programa 4.02 (koja je donedavno bila vrlo rasprostranjena kod nas), ali se verovatno može primeniti i na ostale, pošto datoteke nose isti naziv. Podrazumevamo da ste podigli sistem sa diskete na kojoj želite da instalirate CrossDos, kao i da se sam CrossDos nalazi na originalnoj instalacionoj disketi. Ukoliko ste CrossDos dobili u obliku arhiviranog fajla, npr. **CrossDos402.lha** ili **CrossDos402.dme**, prethodno ga raspakujte na praznu disketu i dobicete instalacionu verziju. Ovu disketu stavite u drajv DF0: i samo iskopirajte sledece fajlove u navedene sistemske direktorijume

```
DF0 devs/mfm.device -> DEVS:
DF0 devs/mountlist msdosFS ->
DEVS:MountList
DF0 l/MSDOSFileSystem -> L:
DF0 MountMF -> C:
DF0 c/TDPatch13 -> C:
```

Ako nemate dva drajve (ili hard disk), najbolje je da ove fajlove prvo prakopirate na RAM disk, pa tak onda na sistemsku disketu. Uz pretpostavku da ste prethodno na RAM disk preneli samu CLI komandu **Copy** (**Copy C:Copy RAM:**), kopiranje CrossDos-a moglo bi da izgleda ovako

```
Copy DF0 de s mfm device RAM
[illegible] RAM mf de ce DEVS
```

U vezi sa ovim kopiranjem, dve napomene

– ako se u diraktorijumu **DEVS** vač nalazi datoteka **MountList**, preporučujemo vam **nadovazivanje** fajla **mounlist.medoaFS** na kraj **MountList**, pošto bi običnim kopiranjem bio uništan steri sadržaj. Ova operacija se veoma lako izvodi koriščenjem opcije Insert, Read ili Append u okviru nekog tekst editora, ali isto tako i CLI naredbom

```
Type RAM:mountlist msdosFS
>>DEVS:MountList
```

– poslednja datoteka **TDPatch13** neophodna je jedino ako koristite Kickstart 1.3 (za vlasnike OS 1.2 postoji **TDPatch1.2**).

Ovih pet fajlova predstavlja zaista minimalnu konfiguraciju za rad. Međutim, u praksi će često zatrebati još neke datoteke, pa nije na odmet da i njih iskopirate:

```
DF0:System/MFormat ->
C: (formatiranje disketa u
MS-DOS formatu)
DF0:System/TxFilter -> C: (filter
za automatsku konverziju ASCII
kodova)
DF0:System/Kill -> C: („ubijanje"
uređaja DIX:)
```

Ako se neki od navedenih fajlova slučajno ne nalazi na mestu koja smo specificirali, pokušajte da ga pronadate u nekom drugom direktorijumu instalacione diskete. Što se tiče „Destination" direktorijuma, umasto **C** možeta koristiti i **Syetam** ili osnovni direktorijum sistemske diskete (**SYS:**), po želji. Međutim, ako koristita Workbanch, najbolja je de za CrossDos otvorite poseben diraktorijum u koji čete smestiti sva potrabne fajlova zejadno sa svojim ikonama (datoteka „.info"), osim onih koji obavezno idu u **Devs** i **L** direktorijum, naravno.

Kada sve ove fajlova uspešno iskopirate, CrossDos je instaliran i spreman za rad. Resetujte računar i otkucajte **MountMF** (ovo možete slobodno staviti u **Startup-Sequarice**). Ista naradba odmah prepoznaje varziju operativnog sistama i po potrebi startuje program **TDPatch13** (ako utvrdi da imate Kickstart 1.3). **TDPatch13** je neophodan jer ispravlja neke bagove ranijih varzija ROM-a. Umesto **MountMF** možete upotrebiti i standardnu CLI komandu **Mount DI0:**, ali pre toga ćete morati „ručno" da startujete **TDPatch13**. Nakon toga, u listu sistemskih uredaja bica dodat još jedan novi pod nazivom **DI0:**. Sada još samo preostaje da se **DI0:** aktivira, a to se vrši kod prvog sledećeg obračanja - zato je najbolje da odmah otkucate nešto poput **Dir DI0:**, da bi Amiga sa sistemske diskete učitala preostale potrebne datoteke.

Od ovog trenutka Amigin operativni sistem normalno radi sa PC disketama. Medutim, pošto se ovaj format razlikuje od Amiginog, moraćete da vodite računa o nakim spacifičnostima. **PC** diskete, za razliku od Amiginih, nemaju 880 nego 720 KB, a nazivi fajlova i direktorijuma ograničeni su na svega 8 karaktera + 3 za ekstenziju[1]. Posebnu pežnju obratite kod kopiranja sa Amige na **PC**: **BaaaDrum1** i **BassDrum2** lako mogu postati isti fajl - **BassDrum**!

Za kraj, napomenimo da se na instalacionoj disketi CrossDos-a nalazi i originalan program za instalaciju, pod nazivom **Install_MSDOSFS**. Međutim, u nekim verzijama koje su stigle do nas, ovaj program nije hteo da radi kako treba. I još jedan savet: Uz CrossDos nemojte u isto vreme da koristite i program **Cache-Diek**, pošto **TDPatch13** ima problama sa njim (ovo važi samo za vlasnike Kickstart-a 1.3).

Vladimir Pudar

Real 3D V2

Programeri Real-soft-a su na tržište izbacili novu verziju programa Real 3D. Radi se o verziji 2 namenjenoj za nešto jače mašine i korisnike koji se profesionalno bave 3D animacijom.

Pošto bi za opis svih opcija ovog programa bilo potrebno nekoliko časopisa AmigaStyle-a, pozabavićemo se novinama u odnosu na staru verziju (**Real V1.4 Pro**). Program više nije podeljen u tri dela (editor wireframe, solid), nego se sada ceo proces od kreiranja objekata do animacije i senčenja odvija na jednom ekranu u kome možete postaviti do devet različitih prozora. Svaki od prozora može biti pogled na objekat (View) struktura hijerarhije (Select) i može sadržati razna alate (Tools). Kada postavite sve kako vam odgovara, radno okruženje možete snimiti na disk.

Objekti su organizovani kao direktorijumi na disku, dakle hijerarhijski, dok su osnovni elementi hijerarhija primitivni objekti. Primitivnih objakata ima više vrsta to su **Visibles** (u koje spadaju osnovni geometrijski oblici), **Structure** (grupe objekata, metodi, izvori svetla) i **Controls** (atributi i ose). Objekte možete kreirati pomoću alata koji zadati oblik automatski podele na primitivne objekte (**Compound tools**) i poligone (**Polygonal surfaces**). Korišćenjem krivih postiže se odličan kvalitet zakrivljenih površina (**B-Spline surfaces**) i slobodnih formi (**Free-form surfaces**). Osim već poznatih logičkih operacija nad svim objektima, možete vršiti linearne i nelinearne modifikacije, dakle objekte možete razvlačiti, kriviti i deformisati dok ne dobijete željeni oblik. Na raspolaganju su vam i dva frakta generatora pomoću kojih je uz definisanja raznih parametara moguće napraviti nepravilan teren ili drvaće.

Materijali se definišu parametrima koji određuju prirodu materijala, tj. njegovu reakciju na difuzno, tačkasto i usmereno svetlo. Od karakteristika materijala tu su uglačanost, providnost, prelamanje, zamućanje, sjajnost, veličina bump a, intenzitet celokupnog efekt materijala, itd. Na objakat možete „zalepiti" sliku u bilo kojoj rezoluciji i odrediti način mapiranja. Postoji više načine mapiranja i svaki daje različite efekte. **Color mapping** ce zalepiti sliku onakvu kakva je. **Bump mapping** koristi crvenu boju slike za određivanje visine grbica. **Transparency mapping** koristi zelenu boju te slika da odredi koji delovi objekta će biti više providni, a koji manje, **Brilliance mapping** koristi plavu boju slike da odredi uglačanost pojedinih delova objekta, **Shadow mapping** simulira senke što je korisno kod senčenja nekom od alternativnih modova koji ih zanemaruju, **Clip mapping** određuje koji deo objekta će biti potpuno nevidljiv, a koji će imati karakteristike zadatog materijala. Možete precizno odrediti deo objekta koji ce biti prekriven određenim materijalom jer sada jedan objekat može da ima više materijala i tekstura. Na objekat je moguce pored statične slike „nalepiti" i neku 2D animaciju urađenu u recimo **dPaint**-u. Pored svega ovoga moguće je i definisati naku matematičku formulu po kojoj se vrši mapiranje, ili napisati algoritam za definisanje materijala.

Sistem za animaciju je potpuno nov i originalan. Vreme je sada vrednost koja utiče na animaciju objekata, a postoji i poseban prozor za kontrolu vremena. Vreme



je kontinualno, što znači da u bilo kom trenutku možete videti stanje i ponašanje objekata. Dakle „frejmovi" animacije predstavljaju određene uzorke vremena. Animacija 3D objekata se izvodi efektima koji se u okviru programa nazivaju metodi. Na raspolaganju su sledeći **metodi** za animaciju: **Path** (za davanje putanje objekta), **Rotation** (rotacija), **Sweep** (rotiranje s ubrzanjem i usporenjem), **Size** (promena veličine u sva tri pravca), **Stretch** (promene veli[illegible] jednom pravcu), **Direction** (kao i [illegible] **Move & Dir** (kombinacija path i di[illegible] metoda) **Skeleton** (za animaciju hijer[illegible]), **Morphing** (morfing), **Transform** (metod za kontrolu vremena), **Radial force**, **Directed force**, **Tangent force** (za animaciju čestica), **Interactive collision detection** (metod za međusobno prepoznavanje i delovanje objekata). Svaki od metoda se hijerarhijski vezuje za objekat tako da će se objakat uvek isto ponašati bez obzira gde se nalazi u prostoru. Novinu predstavlja sistem animacije čestica pri kojoj bilo koji objekat moža biti čestica sa određenom masom, brzinom, spinom i površinskim trenjem, dok čestica međusobno mogu da deluju raznim silama, na primer gravitacionom. Ovim metodom animacije mogu se postići vrlo efektne simulacije prirodnih fenomena kao što su kiša, duvanje vetra, magnetno polje itd. Osim toga, animacije su realnija jer se sva tela kreću po istim zakonima kao u prirodi.

Kada jednom postavite scenu, možete je osenčiti u nekom od alternativnih modova u koje spadaju **Draft**, **Enviroment**, **Lampless ShadowLess** i **Outline** ili u pravom **Raytracing** modulu zvanom **Normal**. Sliku možete senčiti u bilo kojoj rezoluciji uz neophodno podešavanje **Aspect ratio**-a. **Real** podržava veliki broj grafičkih kartica za Amigu i može da spremi sliku u pogodnom formatu za razne grafičke kartice. Brzina izrade slike najviše zavisi od moda, u **Enviroment** modu ni jedna slika se ne računa duže od 10 minuta (na A4000). Brzine opada ukoliko se koriste **B-Spline**-ovi i veliki broj mapiranih objekata. Čekanje konačnog rezultata može biti mukotrpno čak i na Amigi 4000. Utisak je da je program u nekim operacijama neopravdano spor s obzirom da optimizovana verzija radi oko 8 puta brže od obične.

Za pohvalu je uvođenje programskog jezika pod nazivom **RPL** (**Ray Programing Language**) koji se nalazi u okviru **Real**-a, a pomoću koje možete programskim putem kreirati objekte, zadati im materijale, animirati novim metodom. Naročito je interesantno to što je moguće napisati sopstvene algoritme za animaciju čestica i mapiranje tekstura, čime sami proširujete mogućnosti programa u zavisnosti od potreba. Dosadašnjim korisnicima **Real**-a toplo preporučujemo ovaj program jer su mu mogućnosti zaista velike, dok poklonicima **Imagine**-a preporučujemo da čekaju narednu verziju svog omiljenog programa. Potrebno je napomenuti i „skromne" hardverske zahteve, a to su samo jedan procesor sa oznakom **68020** ili jači, samo jedan matematički koprocesor i samo tri megabajta, RAM memorije, dok je hard disk neophodan. Naravno, ukoliko ne želite da se zadržavate na senčenju jednostavnih scena, potrebno je dodati još malo RAM-a za koliko-toliko ugodan rad.

Vladimir Jorgić

Save my IFF picture

Prošli put ste sliku učitali, a sada ćete moći i da je snimite.

Posle 2 sata teškog fizičkog rada, vaša „prijateljica" je nacrtala fraktal. Pogledali ste ga 10 sekundi i isključili računar. Prelepa slika je otišla u večna lovišta, a mogla je da smeta još neko vreme u kutku diskete, kao **IFF** fajl.

Ako ste pažljivo pročitali tekst iz prošlog broja, saznali ste ponešto o formatu **IFF** slike. Međutim, ako baš niste vični programiranju u toj meri da sami napišete i obrnutu stvar (snimanje sopstvene slike na disk), pred vama je gotova funkcija koja upravo to radi. Sve što treba da uradite je da ukucate priloženi listing i da ga kompajlirate. Tako ćete dobiti object fajl koji ćete prisajediniti sa glavnim programom u fazi linkovanja.

Funkcija se poziva sa dva parametra: puno ime fajla gde želite smestiti sliku i pointer na Screen strukturu (odakle se uzimaju podaci o dimenzijama i lokaciji slike u memoriji, kao i o bojama). Povratna vrednost je ne-nula, ukoliko je sve proteklo u najboljem redu, odnosno nula, ako se desila neka greška (fajl biva obrisan). Kompresija slike se vrši uvek i bezuslovno.

Ako baš budete uporni u nameri da shvatite kako ova gomila bezvezarija pred vama uopšte i radi, želim vam svu moguću sreću, jer je ipak ovaj listing napisan da biste ga pametno iskoristili.

Radeći jedan mali test, uvideo sam da algoritam daje identičnu kompresiju kao i DPaint-ov. Inače, ako, kojim slučajem, ne koristite intuition, već neki alternativni način prikazivanja slike, moraćete se pobrinuti oko izvesnih modifikacija u listingu.

Iako je **C** standardizovan jezik, postoje neke minimalne razlike između kompajlera, a kako je ovo **Aztec C**, eventualne asimetričnosti sa drugim implementacijama **C**-a morate sami prevazići.

Aleksandar Puškaš

```
#include <studio h>
#include <intuition/screens h>
#include <graphics/rastport h>
#include <graphics/gfx h>

char putlong (long,FILE *);

struct BMHD
{
UWORD Width,Height,
WORD  X,Y;
UBYTE Planes Masking,Compression Pad1,
UWORD TransColor,
UBYTE xAspect yAspect;
WORD  pageWidth,pageHeight;
} BMHead,

char SaveIFF (char *FileName,struct Screen *sc)
{
FILE *f;
struct BitMap  *bm,
UWORD *ColorTable,col row,
WORD cnt;
ULONG pos,length,
UBYTE colors,
char *p,*end,
register char *pp,pattern;

  for (;;)
 {
   if (!(f = fopen (FileName,"w")))return 0,
   if (!fwrite ("FORM****ILBM" 1U,12U,f))break,
   if (!fwrite ("BMHD",1U,4U,f))break,
   if (!putlong (sizeof (struct BMHD),f))break;
   bm = sc->RastPort BitMap,
   BMHead Compression = 1;
   BMHead Width = BMHead pageWidth
bm-BytesPerRow*8;
   BMHead Height - BMHead pageHeight = bm-Rows,
   BMHead Planes = bm-Depth;
   if (!fwrite (&BMHead 1U,sizeof (struct
BMHD) f))break,
   if (!fwrite ("CAMG\0\0\0\04" 1U,8U,f))break,
   if (!putlong ((long)sc-ViewPort.Modes,f))break;

   if (!fwrite ("CMAP",1U 4U,f))break;

    if (!putlong (3U*(colors
1<BMHead Planes),f)) break,
    ColorTable  (UWORD
*)sc-ViewPort.ColorMap ColorTable,
    while (colors  )
   {
     putc ((col - *ColorTable++)>4 & 0xf0 f);
     putc (col & 0xf0 f),
     putc (col<4 & 0xf0,f),
   }

    if (!fwrite ("BODY****",2U,4U,f))break;
    pos = ftell (f)

    for (row = 0;row  BMHead Height;row++)
     for (colors = 0 colors  BMHead.Planes,colors++)
    {
      p   (char
*)bm-Planes[colors]+row*bm BytesPerRow;
      end = p + bm-BytesPerRow

      while ()
     {
       pattern = *p;
       pp   p + 1,
       while (pattern == *pp && pp != end && pp p
129)  ++pp,
       if (pp-p == 1)
     if (pp    end)
    {
      outc (0,f);
      putc (pattern f)
      break;
    }
     else
    {
      cnt   0
      do
          {
        pattern - *pp++;
        if (pattern == *pp)
            if (cnt)
           {
              cnt    2,
              pp -= 2,
              break,
           }
            else cnt = 1;
        else  cnt = 0;
          }  while (pp !  end && pp-p    128)
      putc (cnt = pp-p-((pp == end || pp p == 128
                  || cnt    2)?1 2),f),
      while (cnt-- 0) putc (*p++,f),
      if (pp    end)    break;
         }
      else
     {
   putc (p-pp+1,f)
   putc (*p,f),
   if ((p - pp) == end) break
     }
    }
   }
   if ((length = ftell (f))&1)putc (0,f)
   fseek (f,pos-4U,0),
   if (!putlong (length-pos,f))break
   fseek (f,4U,0)
   if (!putlong (length-((length&1)?7U:8U) f))break,
   fclose (f);
   return -1;
 }
  fclose (f);
  remove (FileName);
  return 0,
}

char putlong (long data,FILE *f)
{
  return fwrite (&data,4U,1,f);
}
```

Dve su glave pametnije od jedne

Iako je veoma poznato da su Amiga i PC kompatibilci konkurentne mašina, često se ukazuje potreba za međusobnom razmenom podataka.

Međutim, praksa pokazuje da puko prebacivanje sa jednog na drugi računar nije uvek dovoljno. S obzirom da su u pitanju dve potpuno različite i nezavisne arhitekture, potpuno je jasno da je konverzija neophodna, iz prostog razloga što na svakoj mašini postoje razni formati za zapis fajlova. Rešenja koja su ovde predstavljena su, uglavnom, univerzalna, ali nije isključeno da postoje i bolja sredstva za konverziju ili da će se, u bližoj budućnosti, pojaviti.

Grafika

Za razliku od Amige, na kojoj je dogovorom Electronic Artsa i Commodorea IFF (Interchangeable File Format) postao standardan zapis slika (i ne samo slika), na PC računarima su se grafički programi pojavljivali u velikom broju, svaki sa svojim formatom. To je dovelo do velikog broja nekompatibilnih formata. Međutim, i u tom haosu postoji par najpopularnijih zapisa. Kod nas ubedljivo najpopularniji je GIF (Graphics Interchange Format), stvoren na CompuServe računarskoj mreži, uglavnom zbog svoje fleksibilnosti i izuzetno dobre kompresije slika. Ali GIF ima i jednu nezgodnu manu, a to je da je ograničen na 256 boja na slici. U poslednje vreme sve veći broj PC grafičkih karti, a takođe i novi Amigini AGA grafički čipovi, imaju mogućnost da prikazuju i do 16 777 216 boja (True Color). GIF format postaje ograničen. Za takve slike dosta se koristi Targa 24 (TGA) format. On, doduše, ima manju kompresiju od GIF, ali bez problema podržava True Color u bilo kojoj rezoluciji.

Samu konverziju moguće je vršiti na obe mašina. Na PC-u postoje posebni programi za konverziju (Alchemy, VPIC, Graphics Workshop), a konverziju vrlo lako mogu da obave i specijalizovani programi za obradu i retuširanje slike (Corel Photo-Paint, PhotoStyler) pomoću kojih je slici moguće dodati i razne efekte ili je, čak, i malo doraditi. Što se Amige tiče, takođe postoje mali programi samo za konverziju (HAMLab) koji ne rade ništa više od toga i obično se koriste kada je potrebna brza konverzija ili kada se radi na Amigama sa sporim procesorima ili malo memorije. Međutim, ukoliko se radi na brzoj i dobro opremljenoj Amigi, mnogo je bolje koristiti programe kao što su Art Department Pro ili Image Master koji takođe rade konverziju i dodaju efekte kao i PC-evi programi, ali se u njima slike, na žalost, ne može dorađivati. Međutim, svako ko se iole ozbiljnije bavi grafikom poseduje i koristi najmanje jedan program za crtanje tipa Deluxe Paint, kojim se slike mogu doraditi mnogo bolje nego u programima za retuširanja. Kombinacijom ova dva tipa programa dobija se moćan sistem za dosta profesionalan rad sa grafikom.

Zvuk

Za razliku od PC-a, koji su u startu obično opremljani samo biperom, i najslabije Amige dolaze sa ugrađenim zvučnim čipom koji je sposoban da reprodukuje 8-bitne zvučne uzorke (semplove) do frekvencije od oko 28 kHz. Međutim, u poslednje vreme su se pojavili načini da se i iz bipera izvuče kakav-takav zvuk, a i najnoviji trend u PC svetu su zvučne karte tipa Sound Blaster Pro ili kompatibilne, koje u nekim stvarima i nadmašuju Amigine mogućnosti (tu je, doduše, 16-bitni zvuk Amige 4000, ali od toga slaba vajda, pošto je potpuno nedokumentovano i neiskorišćeno). Dakle, razmena se može vršiti i na polju zvuka.

Što se formata tiče, postoje posebni formati za zvučne zapise (tzv. semplove) i za gotove melodije. Od formata za semplove na Amigi je tu (opet) IFF, mada se često koristi i Raw (eng. sirov) format koji sadrži čisto zvučni zapis, bez ikakvih dodatnih informacija. Na



PC-u i tu vlada papazjanija formata. „Obični" semplovi obično nose nastavak SND. Microsoft je, pojavom Windowsa, uveo sopstveni WAV format, a Creative Labs Sound Blaster karta ima i treći, VOC (nije isključeno da ih ima još, ali su ovi najkorišćeniji). Konverzija ide nešto teže nego kod slika. Naime, postoji program SCOP koji semplove iz VOC prebacuje u Amigi čitljiv format (verovatno RAW). Na Amiginoj strani mi nisu poznati programi koji mogu da čitaju semplove urađene na PC-u. Za konverziju iz WAV u VOC postoje programi koji se dobijaju uz Sound Blaster, VOC2WAV i WAV2VOC. Što se SND formata tiče, on je, na sreću, kompatibilan sa zapisom Amiginih trekera (programi za pisanje muzike, vidi sledeći pasus) i tu nema nikakvih problema.

Za gotovu muziku je najpopularniji MOD format (famozni moduli) koji je nastao na Amigi ali se, zbog jednostavnosti i fleksibilnosti, proširio i na druge platforme, prvenstveno na PC i Macintosh računare. Svaki modul ima kratko zaglavlje (gde stoje informacije o pesmi), zatim note same pesme i, na kraju, semplove u RAW obliku (nekompresovane). Programi koji rade modulima nazivaju se, jednim imenom, trekeri (trackers). Prvi od njih bio je stari NoiseTracker, koji je doživeo gomilu verzije, ali su danas najpopularniji ProTracker 3.0 i OctaMed Pro 4. Ovaj drugi već dosta izlazi iz okvira „običnih" trekera i donosi gomilu novih mogućnosti, ali zato nije potpuno kompatibilan sa ostalima pa preporučujem da nabavite onaj prvi. Za PC-a postoji program MODEdit koji služi za pisanje i MODPlayer koji reprodukuje module. Na žalost, iako su im gotovo sve komande iste, MODEdit ima nešto drugačiji zapis od standardnog ProTracker-ovog. Razlike su vrlo male, ali dovoljne da propisno zbune ProTracker. Postoji, doduše, rešenje i za to. Spomenuti OctaMed sasvim lepo čita MODEditov format, a i ima opciju da snimi ProTracker modul, tako da ga je zgodno koristiti kao alatku za konverziju. Šteta je što taj program nije kompatibilan sa ostalima, jer ima zaista izuzetne mogućnosti (npr. može da emulira više od standardna 4 kanala na slabijim Amigama), ali dok ne postane standard, moraće da ostane na drugom mestu.

CAD/CAM i 3D Rendering

PC je veoma moćna mašina za CAD/CAM (Computer Aided Designing/Modelling) primene, pogotovu što čuveni AutoDeskov AutoCAD sistem postoji u verziji za njega. Sa druge strane, iako na Amigi postoje dosta fino urađeni programi kao što su X-CAD ili DynaCADD, ta grana nikada nije bila preterano zastupljena. Bilo kako bilo, AutoDesk je za svoje potrebe definisao standard kojim sve njegove aplikacije mogu međusobno da se razmenjuju, takozvani DXF format. Mogućnost čitanja ovog formata ima ugrađenu moćniju verziju X-CAD programa, X-CAD Professional. Slabija Designer verzija to takođe može da ima, ali uz dopletu za poseban filter program. Ali tu treba imati u vidu da X-CAD Designer omogućava samo rad u ravni (2D), tako da se, logično, samo takvi DXF fajlovi u njega i mogu učitati. Sa Professional verzijom tih ograničenja nema.

Potpuno je drugačija situacija sa 3D Renderingom (realističnim senčenjem trodimenzionalnih objekata). Tu je Amiga nekada debelo vodila za PC-em, jer se za nju odavno pojavio prvi dobar program u tu svrhu, legendarni Sculpt 3D. Posle su se nizali razni (VideoScape 3D, Sculpt 4D itd.), ali su danas dominentne dva programa - Real 3D i Imagi-

ne, svaki se svojim prednostima i manama. Postoji tu i treći program, LighWave 3D, ali je on kod nas malo poznat, jer zahteva izuzetno jaku konfiguraciju za rad. Ovaj program se, inače, dobija uz Video Toaster kartu, ali mu ona nije neophodna za rad.

PC je u vreme pojave Amige (a i dugo posle toga) bio slaba grafička mašina, više orijentisana na poslovnu primenu. Međutim, danas postoji dosta jakih i jeftinih grafičkih karti koje i njemu omogućavaju brzu i kvalitetnu grafiku. Od programa za Rendering tu su Topaz i, kod nas izuzetno popularan, 3D Studio. Ovde je situacija dosta povoljna jer se gotovo sva, od žičanih modela objekata, preko tekstura do gotovih slika može lako preneti sa jedne mašine na drugu. I tu dobru ulogu ima već pomenuti AutoDeskov DXF format jer je dotična firma autor 3D Studia i u njega je, logično, ugrađena mogućnost učitavanja tih fajlova, a poseduju je, uglavnom, i Amigini programi.

Tabele i baze podataka

Koncept PC-a je, prvenstveno, bio „poslovna mašina". Tako su se na njemu od početka razvijali dobri tabelarni kalkulatori (Spreadsheet) i baze podataka (Database). Na Amigi su se takvi programi pojavili relativno nedavno, ali su veoma upotrebljivi i, što je veoma važno, laki za korišćenje jer koriste sve prednosti Amiginog grafičkog operativnog sistema.

Počnimo sa tabelama. Na PC tržištu do određenog vremena suvereno je vladao Lotus 1-2-3. Taj program je imao sopstveni format zapisa, takozvani WOK. Kada su se, u budućnosti, pojavili i bolji programi od njega (kao npr. Quattro Pro), WQK je bio ubedljivo najrasprostranjeniji format tako da su ga sve buduće aplikacije podržavale bez problema. Naravno, i najpoznatiji Amigin tabelarni kalkulator, Pro Calc (i njegov predak Advantage), bez problema čita taj format, tako da je razmena tabela vrlo prosta i jednostavna.

Baze podataka su već malo teži slučaj. Na Amigi je za to najpodesniji SuperBase Pro, koji postoji i u verziji za PC. I tu postoji univerzalni DBF format uveden još od strane čuvenog dBase programa. Dodatna olakšica je što Clipper, jezik za pisanje baza podataka (kod nas izuzetno popularan) takođe bez problema openše ovim formatom, pa tako i sve aplikacije pisane u njemu. Ali, iako Amigin SuperBase čita DBF bez problema, ipak sve mogućnosti PC-jevog SuperBase-a i drugih baza podataka nisu zapisane u taj format. U praksi, skoro sve mogućnosti su prisutne, ali sa nemojte iznenaditi ako sve ne bude radilo tako savršeno - ipak su baze podataka veoma kompleksne i veoma krhke strukture, tako da testiranje baze posle prenosa nije na odmet.

Tekst i fontovi

Iako na području formata za zapis teksta vlada apsolutni haos (svaki program, bilo Amigin ili PC-ev, ima drugačiji zapis), konverzija teksta nije tako teška kao što izgleda. Naime, cela mudrost se sastoji u razmeni čistog ASCII teksta koji je svaki tekst procesor u stanju da proizvede ili učita. Postoji tu, doduše, i jedna začkoljica, koja je verovatno već i vrapcima na grani poznata, ali neće škoditi da ja ponovimo. Naime, PC kraj reda označava pomoću dva karaktera, CR (Carriage Return, ASCII kod 13) i LF (Line Feed, ASCII 10), dok Amiga stavlja samo ovaj drugi. To se na PC-ju manifestuje „neprelomljenim" redovima, a na Amigi neprijatnim duplim proredom. Ovaj problem je moguće rešiti pri konverziji (npr. DOS-2-DOS ima opciju copy-a koja to sređuje), a može se uraditi i prostim Serch/Replace iz editora ili tekst procesora. Za konverziju teksta moguće je koristiti i druge formate, ali s obzirom koliko ih ima, ovde ne bih pominjao nijedan posebno.

Konverzija fontova je druga stvar, verovatno najvažnija za DTP. Ograničićemo se na vektorske fontove, jer se bitmapirani u ovom području, uglavnom, ne koriste. Najpogodniji format za konverziju u ovom slučaju je Adobe Type 1 (PostScript fontovi), jer je zastupljen na oba platforme. Za konverziju iz drugih formata u ovaj koriste se font editori. Na Amigi je tu npr. Font Designer, dok se na PC-u može koristiti npr. FontMonger. Poseban kuriozitet je konverzija najnovijeg Microsoftovog TrueType formata, jer skoro svi fontovi pristižu u njemu, ili CompuGraphics fontova, jer već postoje biblioteke od nekoliko hiljada dotičnih fontova (npr. AGFA Compugraphic Font Library).

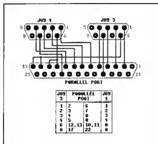
Sve ovo nije napisano kako bi autor izneo svoju studiju o raznim formatima raznih tipova podataka, već kako bi se olakšalo uspostavljanje veze između ljudi koji se bave DTP-m (i ne samo DTP-om) na Amigi i na PC-u. Možda će ovo, kod nekih, izazvati komentare tipa „šta će mi to, imam svoju mašinu i to mi je dosta". To je pogrešno, jer se povezivanjem računara dobijaju ogromni kapaciteti za korišćenje. Uostalom, zajedno smo jači.

Slobodan Popović

Interfejs za 4 džojstika

De li ste ikad videli igru u kojoj postoji opcija za igranja 3 ili 4 pa čak i 5 igrača istovremeno? Verovatno jeste. Tada ste se sigurno i zapitali gde uključiti druga dva džojstika.

Jednom davno, negde u proleće 1990, skupismo se nas četvorica da podelimo megdan na fudbalskom igralištu. Ljuta bitka je bijena u Kick Off-u. And that's how it all started... U Kick Off-u postoji opcija da četvorica igrača igraju istovremeno. Ali problem je bio gde uključiti još dva džojstika. Ja, poučen ranijim zahvatima na svojoj Amigi, odlučih da se „latim" posla i nađem gde se ta dva džojstika priključuju. I tako, pun poleta i neobuzdane energije, uzeh parče žice i počeh sa „ispitivanjem Amiginih portova".



JOY 3	PARALLEL PORT		JOY 4
1	2	6	1
2	3	7	2
3	4	8	3
4	5	9	4
6	12,13	10,11	6
8	17	22	8

To bi ukratko bila priča oko nastanka ovog interfejsa. Pomoću njega se mogao igrati Kick Off 2 učetvoro, mada je bilo malo problema oko snalaženja ko je ko na terenu. Kasnije su došle nove igre koje su takođe mogle da se igraju učetvoro. Primeri takvih igara: Kick Off 2, Great Courts 2, Over The Net, Dyna Blaster, Bug bomber... Na primer, Great Courts 2 (tenis) sada možete da igrate u parovima. Ali jedna od najzanimljivijih igara je svakako Dina Blaster koju možete da igrate čak u petoro! Četvorica igraju na džojsticima, a peti na tastaturi (kursorski tasteri i space). Doživljaj je nezaboravan.

Sa hardverske strane, interfejs se priključuje na paralelni port koji sada umesto izlaza postaje ulaz. Od pinova, iskorišćeni su samo pinovi za četiri pravca, pucanje i masu. Napajanje od +5V nije priključeno jer na paralelnom portu ima samo 100mA (mili ampera), dok svaki džojstik port ima 125mA, što znači da vam automatsko pucanje neće raditi, a i šta će vam, nije još napravljena pucačina učetvoro. Možda bi se napajanje moglo spojiti (što zavisi i od tipa džojstika, tj. koliko „guta" struja) ali onda može da vam se desi nešto neželjeno pa posle mena da krivite... Kao i kod svih hardverskih poduhvata, pre priključivanja interfejsa na Amigu, dva puta proverite da li ste sve dobro povezali da se ne bi desilo da vam „procvrči" CIA.

Branislav Mikalački

Vektorski fontovi i Amiga!

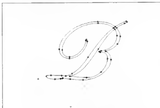
Pojavom sve kvalitetnijih DTP alata za Amigu, kao i novih generacija DOS-a, aktueliziran je problem vektorskih fontova pogotovu problema vektorskih latiničnih i ćiriličnih fontova.

Da bi se stekla što kompletnija slika o ovoj problematici, potrebno je uopšteno nešto reći o tim fontovima. Vektorski fontovi su oni fontovi čije se definicija beleži pomoću matematičkih formula. Odnosno, konturni oblik slove dobija se matematičkim proračunom. Da bi se taj format prikazao na printeru ili ekranu u matrici tačaka, potrebno je izvršiti njegovu rasterizaciju. Ili drukčije rečeno, da bi se nako slovo iz takvog fonta dobilo na ekranu ili štampaču, potrebno ga je pretvoriti u bitmapirani oblik. Rezultat dobijen procesom rasterizacije zavisi od više faktora, a najvažniji su tip zapisa vektorskog fonta, i rezolucija matrica tačaka izlaznog uređaja, tj monitora, štampača itd. Što se tiče kvaliteta zapisa vektorskih fontova, danas su opstali samo oni najkvalitetniji, tako da se time ne morate opterećivati. Važno je samo napomenuti da se kvalitet vektorskog zapisa, pored ostalog, meri kvalitetom algoritmije za antialising i hinting. Antialising je postupak uglačavanja na dijagonalnim linijama slova. Hinting je pomoćni postupak prilikom rasterizacije, gde se kompenzuje nedovoljan broj tačaka na izlaznom uređaju. Recimo slovo H u veličini od 8 tačaka bi izgubilo srednju liniju, jer njegovim proporcionalnim smanjivanjem zanemarila bi se ta srednja linija. Hint instrukcije to onemogućavaju, slovo H mora da ima srednju liniju, i ona se ne može zanemariti.

Što se tiče izlaznih uređaja, tu vec drukčije stoje stvari. Recimo u rezoluciji na monitoru, od 640x256 tačaka, i veličine vektorskog fonta od 8 tačaka, teško da je i jedan vektorski fon kvalitetan. Takođe i ne matričnom devetopinskom štampaču u nekoj niskoj grafičkoj rezoluciji, sa istom veličinom fonta od 8 tačaka rezultati nisu impresivni. Ali, sa tehnološkim napretkom i stalnom tendencijom opadanja cene hardvera, ti problemi će uskoro biti prevaziđeni. To znači da je budućnost u vektorskim fontovima. Još jedna veoma značajna osobine vektorskih fontova je i ta, da se zbog svog matematičkog opisa mogu proporcionelno smanjivati i povećavati. To praktično znači da u jednom fajlu od recimo 60Kb imate sva veličine fontove od 3 do 144 tačke. Zato bi bitmapiranom zapisu bio potreban 30 puta veći prostor. Takođe značajna prednost matematičkog opisa vaktorskih fontova u odnosu na bitmapirane je i njihova fleksibilnost manipulacije sa njima u tekstu, tj. lako ih možete rastezati, zakrivljavati, deformisati, itd. a da se pri tome ne gube informacije opisa, što se bitmapiranim fontovima nije lako izvodljivo.

Razni formati

Svi kvalitetni Amigini **DTP** programi i **DTP** alati, podržavaju **Agfe CGFont** format zapisa kao i sam DOS (2.0 i veći). Tako je taj format je najaktuelniji. Na žalost, taj format je veoma siromašan kolekcijama fontova, u odnosu na recimo **Adobe Type 1**. Pošto na tržištu ima malo kolekcija ovog formata fontova, onda možete pretpostaviti kakva je tek situacija sa našim **CG** fontovima. Mada to nija veliki problem, jer ga rašavaju razni font konvertori.



Primer jednog vektorskog slova

Adobe Type 1 format nije mnogo podržan od strane Amiginih aplikacija iz prostog razloga što je ovaj format složeniji od **CG** formata (u ovom slučaju komplikovanost formata ne znači i bolji kvalitet). Ta složenost se ogleda u kompleksnijim formulama za izračunavanje kontura slova. Recimo, upotreba ovog formata u nekom **DTP** programu smanjuje brzinu aplikacije, a time i njene performanse. To ste sigurno i sami primatili, recimo na Amigi 500 u **PageStream** u osvežavanju jedne prelomljene stranice, se **Adobe Type 1** fontovima traje nekoliko minuta. No, nije za to kriv samo složen zapis fonta, već i loš algoritam za rasterizaciju u **PageStream**-u. Recimo **PageStream** bi mogao odmah izabrati veličinu fonta da rasterizuje, tj. pretvori u bitmapirani format, da onda slova tako prikazuje, a ne da svako slovo crta posebno. To keširanje fontove traži i dosta memorije, pa su se programeri **PageStream**-a, odlučili za na baš dobar kompromis. No, bez obzira na sve, **Adobe Type 1** format je najzastupljeniji i najrasprostranjeniji format u profesionalnom **DTP** svetu. Podržan je od svih platformi koje rade s nekim **DTP** programima, od Amiga, Mekintoša, PC, Atarija itd., i to iz prostog razloga što široka lepeza izlaznih grafičkih uređaja koristi **PostScript** jezik za opis strenice, od laserskog štampača pa do fotoosvetljivača.

Pored ova dva formata najvažnija za Amigu, postoji još nekoliko formata sa PC-a koji su za nas interesantni samo sa stanovišta kako da ga prilagodimo, tj. konvertujemo u neki format, podržan od Amige. Ti formati su sa PC-a, **True Type** iz **Windows**-a, **WFN** iz **CorelDrew** a **Bitstream** itd. Možda se pitate zašto baš se PC, a ne sa recimo nakrunisanog kralja stonog **DTP**-a Mekintoša. To je zbog veće rasprostranjenosti PC na našim prostorima, pa je za taj račun napravljen veći broj fontova koji su za nas interesantni, i do tih fontova je lakše doći.

Kako da dođemo do vektorskog fonta sa našim slovima

Postoji više načina, a najjednostavniji je da od nekog „ilegalnog distributera softvera" kupite gomilu gotovih fontova. Dobro, šalu na stranu, zanemarujući ovu prvu soluciju ostale su vam još dva da sami

probate da napravite font ili da konvertujete neki font sa PC-a. Prvo što treba da uradite, jeste da nabavite potreban alat za to. Najbolje i do sada jedina ozbiljna alatka je Font Designer v2.28. Do pojave ove verzije programa koristio sam FontManager koji se isporučuje uz PPage paket. Sa tim programom je bilo dosta probleme, i konvertovanje **Adob Type 1** formata u **CG** font nije išlo baš glatko. Jedan od većih problema bio je taj što je **FontMeneger** zahtevao da naše slovo ž bude na odredanom mestu u **Adobe Type 1** fontu, kako bi ga smastio na pravo mesto u **CG** fontu. To je stvaralo sladeći problem: kako naći to mesto u **Adobe Type 1** fontu, gde smestiti malo slovo ž. Nakon mnogo bezuspešnih pokušaja, nekako sam otkrio da ž treba smestiti na kod 145. Pojava **FontDesigner**-a je na moju veliku radost isključila potrebu za korišćenjem ovog programa, koji mi je često pravio glavobolje.

Ukoliko ste se odlučili da sami kreirate neki vektorski font (mislim na ćirilicu jar latinicu lako dobijete tako što već postojeće pismo, recimo **Times**, stavljanjem kvačica na već gotova Z, C i S slovo dobijete latinicu. Sve potrebne kvačice možete naći u fontu, jer svaki font sadrži recimo slovo Đ i Š, pa kvačicu sa Š kopiranjem na C i Z, dobijete Č i Ž, a sa italijanskog slove I sa kvačicom, skinete kvačicu i stavite je na C pa dobijete Č itd.). Treba da imate na umu da je razvoj novih fontove umetnost i da se za takav posao ljudi školuju, a treba imati i dara za to. Ukoliko ste rešili da napravite plagijat već gotovog fonta, onda se naoružajte potrebnom literaturom i strpljenjem.

Kad je reč o konvertovanju fontova, to je sigurno najprihvatljivija i najrazumnija solucija. Jer, što bi neko trošio dane i mesece na pravljenje nekih ćirilice, kad za PC postoji već gomila. Pošto nas za Amigu najviše interesuje **CGFonts** format vektorskih fontova, jer je on najčešće korišćen, naš problem ćemo sada definisati kao pitanje, kako da dobijemo od **Trye Type, WFN** ili **Bitstream**-formata, **CGFont**-ove. Za to vam je potreban jedan kolega sa PC-em, dobrom voljom i programima **Fontmonger** ili **Fontographer** za PC. A vi treba da imate **Font Designer v2.28** i **CrossDos**. Kolega sada treba odabrane fontove da konvertuje u **AdobeType 1** format. Za to će odlično poslužiti **Fontmonger**, jer je on više zamišljen kao font konvertor nego font dizajner. Recimo, odabranu kolekciju **TrueType** ili **WFN** fontova kolega vam prebaci u **Adobe Type 1** format i snimi na disketu (3.720kb). Takve diskete će vam na Amigi biti čitljive pomoću programe **CrossDos** (ovo ukoliko imate DOS manji od 3.0, pošto je **CrossDos** deo operativnog sisteme od v3.0).

Kreirani **Adobe Type 1** sa **FontMonger**-om sadrži četiri datoteke, za nas su bitne samo dve datoteke, sa ekstenzijama **.afm** i **pfb**. Datoteke **afm** je **ASCII** i sadrži opis metrike fonta (širine pozicije slove), kern parova (koliko jedno slovo može da ulazi u drugo iz estetskih razloga da se smanji belina, na primer najčešći kern parovi su AV, LV i dr.) itd. Druga datoteka .pfb sadrži samo definiciju fonta, ta datoteka je zaštićena šifrovanjem, jer je ovaj format, kada se pojavio, bio zaštićen od neovlaštenog korištenja.

Sad u **FontDesigner**-u učitate prvo **.pfb** fajl kao **Import Type 1** a onda i metriku **.afm**. Ukoliko budete imali dovoljno memorije, nakon par trenutaka pojaviće vam se željeni font na ekranu. Prvo što treba da proverite (ukoliko ste konvertovali font po **YUSCII** rasporedu) da li je naše malo slovo ž negde odlutalo, tj. da li je na svome mestu kod 96. Iz nekog meni nepoznatog razloga, nekoliko puta mi se desilo da jednostavno ž ode u gornji deo **ASCII** koda. Stoga sam ga morao kopiranjem vraćati na mesto. Ukoliko je sve u redu, sada taj font možete snimiti u **CG** formatu, bilo za DOS ili sa pratećim datotekama za **PPage** ili **PageSetter**. Zbog ograničenosti **FontDesignere**, može vam se desiti da odbije da učita neki ukrasni font, tamo gde se jedno slovo sastoji od više desetina vektora, ili da vam pojede neko slovo, recimo slovo u Bodoni ćirilici (koje, po mojoj slobodnoj proceni, ima stotinak vektora). No, bez obzira na to, uspećete da konvertujete veliki broj fontove i da ih bez ikakvih problema koristite u vašim omiljenim programima.

Kako da od CG fonta dobijemo bitmapirani

Zašto bi nekome recimo, trebalo da od vektorskog **CG** fonta dobije bitmapirani, kad su oni podjednako tretirani od DOS-a (v2.0 ili većeg)? Iz jednostavnog razloga što recimo imate DOS 1.3 ili manji, koji ne podržava vektorske fontove, ili imate sporu Amigu bez hard diska, pa ne možete beskrajno dugo da čekate da se završi rasterizacija. Ili jednostavno želite da te fontove obojite, da budu višebojni za **DPaint** recimo, a vektorski **CG** format to ne podržava. U tom slučaju pogodnije je konvertovati vektorske **CG** fontove u bitmapirane, tri ili četiri standardne veličine i po potrebi ih onda koristiti. Najlakše je kreirati te bitmapirane fontove pomoću **Fountain** programa koji služi za manipulaciju **CG** fontovime na **WorkBenchu 2.0** ili **Intellifont** za **WorkBench** 3.0. Sve što je potrebno tu uraditi je izabrati željane veličine bitmapiranih fontove i kreirati ih **„Create Bitmap“**. Nakon nekoliko minuta u direktorijumu fonts biće kreirani klasični bitmapirani Amigini fontovi koji će biti upotrebljivi za sve verzije DOS-a. Ukoliko niste zadovoljni kvalitetom ovako dobijenih bitmapiranih fontove, posebno kod manjih veličina, možete ih ručno doraditi. Za tu svrhu možete koristiti **PFM**, po meni najbolji editor bitmapiranih fontove.

Ukoliko imate DOS manji od **2.0**, tu konverziju **CG fontove**, možete obaviti font konvertorom iz **PPage** paketa. On pored toga što konvertuje **CG fontove** u bitmapirane, izvodi fontove još u dva formata, za **PDrew** i u **Adobe Type 3 (Adobe Type 1** nije isto što i **Adob Type 3**, jer je **Type 3** ASCII datoteka, tj. uslovno rečeno **PostScript** program, a služi za download u **PostScript** štampače)

Probiemima nikad krajai

Sve ovo što sam govorio o konvertovanju fontova, zahteva i malo jaču Amiginu konfiguraciju, jer sigurno nećete mnogo uraditi s **FontDesignerom** ukoliko imate samo 1MB rama. Takođe, i brzine računara je tu značajna pogodnost. Treba biti strpljiv pa čekati 15min na A500 da bi ona izvršila konverziju jednog fonta. Uzmite u obzir da jedna familija slova sadrži četiri fonta (regular, bold, italic i bold- italic), a odabrali ste da konvertujete tri familije **Times**, **Curier Helveticu**, i to i za ćirilicu i za latinicu. Prostim računom dobijete sumu od 360 minuta. E, sad, ako imate 30 ćirilica i isto toliko latinica možete naslutiti kakav vas ogroman posao čeka. Na sreću, **FontDesigner** podržava **Arexx,** napravite mali skript i odete na spavanje, a Amiga sama obavi taj monoton posao.

Primetićete da u **PDrew-u 3.0** u dobijenom **CG** fontu i **FontDesignere**, naše slova ČčĆćŠšĐđŽž nisu baš na svojim mestima, kako ste ih vi definisali u keymap-u, pa ćete ta slova morati raznim shift i ctrl kombinacijama loviti po tastaturi. No, najavom novije verzije ovog popularnog ilustratora, verujem da će taj problem biti rešen.

U PPage-**u I** PageStream-**u, propušteni font kroz** FontDesigner izgleda ružnije, nareckanije, deformisanije itd. Razlog je, verovatno, u tome što **FontDesigner** zanemari neke hinting instrukcije, pošto u njegovim opcijama nema ni traga o **Hinting setup**-u. Ukoliko imate laserski štampač, te mane nećete ni primetiti zbog velike rezolucije izlaznog uređaja, ali ukoliko koristite matrični štampač, to će vam sigurno smetati.

Kod rasporeda slova preporučujem da koristite **YUSCII** raspored, jer je on standard za **DTP** na svim platformama. Uvođenje nekog svog standarda ili korišćenja nekog drugog rasporeda, praktikujte ukoliko nemate potrebu za prenos vaših tekstova na druge platforme.

Ovim sigurno nisu nabrojani svi problemi na koje možete naići u radu sa vektorskim fontovima. Na mnoge ćete i sami naići vremenom, ali je sigurno jedno: nema nijednog tako velikog probleme koji se ne može zaobići (šta li sam ovim hteo reći?).

Branko Ćirović

AMIGA Style

Continuous Blitter Action

Da li ste ikada napisali program koji nije radio dovoljno brzo samo zato što je bliter imao gomilu posla, a procesor je sve to vreme morao da čeka. Nudimo vam moguće rešenje.

Ako čitate ovaj tekst, pretpostavljam da vam je mašinac u krvi (ili nekom sličnom tkivu), pa se nadam da vam razumevanje sledećih redaka neće biti problem. Dakle, napisali ste program koji u ogromnim količinama angažuje bliter, ali niste zadovoljni njegovim performansama. To se dešava, između ostalog, u slučajevima kada je neophodno da se uzastopno obavi više operacija bliterom, pa pri tome procesor besposlen čeka da bliter završi, kako bi ga opet nanovo startovao. Taj problem bi mogao da se reši ukoliko biste listing koji je pred vama, utopili u sopstveni program.

Bliter interapt

Suština rešenja je u eliminaciji procesorskog „tapkanja u mestu". Procesor će, umesto da direktno „napuni" registre blitera, u našem slučaju koristiti tzv. **BlitterTask (BT)**. Naime, **BT** sadrži polja za sve registre blitera i na taj način predstavlja kompletno opisanu bliter operaciju. Ako sada zamislimo listu **BT**-ova, koja će bliter, nezavisno od toka glavnog programa, redom izvršavati, dobili smo ono što procesoru daje dodatno vreme.

Ideja se konkretno ostvaruje preko level 3 interepta koji se javi svaki put kada bliter završi neku operaciju. Kao obrada tog interapta koristi se **CBA** rutina koja kontroliše listu **BT**-ova i daje nove zadatke bliteru sve dok se lista ne isprazni. U vašem programu treba da koristite **FindBTask**, koji vam daje pointer na prvi prazan **BT**, a kada ga napunite podacima, pozovete **DoBTask** i tako u krug, bez gubljenja vremena. Maksimalni broj **BT**-ova određuje **BTaska**, i ne bi trebalo da bude manji od 10.

Da biste sva ovo uklopili u vaš program, neophodno je da **CBA** postavite kao level 3 interapt ($6c), a kao komunikaciju sa bliterom, koristite dve gorepomenute rutine. I pre kraja, jedna napomena: registar **A6** se svuda koristi kao pointer na **Custom** čipove, čak i u **CBA** (obradi interapta). To pretpostavlja da nećete koristiti usluge **OS**-a, tj. da vaš program ima potpunu kontrolu nad računarom. Dakle, podrazumeva se da pravite neki jednostavniji intro (zar se neko još uvek bavi tim stvarima?), igru ili pak animaciju.

Rezime

CBA rutina je pisana uopšteno, tako da omogući primenu svih bliter operacija. Naravno, i ona ima svojih loših strana. Jedna od njih je što se uvek pune, redom, svi registri blitera, iako ih niti jedna operacija ne koristi sve odjednom. Dakle, gubi se vreme. No, u svakom slučaju, željeni efekat je postignut. A ako niste ni ovim zadovoljni, iskoristite bliter interapt i napravite nešto što će odgovarati vašim konkretnim potrebama i istovremeno biti maksimalno brzo.

Aleksander Puškaš

```
; Interne varijable CBA rutine
CurTask = 0
NxtTask = 2
BTask = 4
; Max. dozvoljeni broj BlitterTask-ova
BTASKS = 30

; Interni ofseti bliter registara
CON1 = 2
FWM  = 4
LWM  = 6
CPT  = 8
BPT  = 12
APT  = 16
DPT  = 20
CMOD = 24
BMOD = 26
AMOD = 28
DMOD = 30
BDAT = 32
ADAT = 34
SIZE = 36
; SetUP         lea     $dff000,a6
                move.l $6c.w,old_6c
                move.w $1c(a6),old_intena
                move.w #$7fff,d0
                move.w d0,$9a(a6)
                addq.w #1,d0
                or.w   d0,old_intena
                move.w #$c040,$9a(a6)
                move.l #CBA,$6c.w

; CleanUP
                move.w #$7fff,$9a(a6)
                move.l old_6c,$6c.w
                move.w old_intena,$9a(a6)

; Glavna Rutina
CBA             move.w #$40,$9c(a6)
                btst   #14,2(a6)
                bne    NoTask2
                movem.l      d0-a3/a5,-(a7)
                lea    CBA_Space,a5
                move.w CurTask(a5),d0
                cmp.w  NxtTask(a5),d0
                beq.b  NoTask
                move.w d0,a2
                lea    BTask(a5),a0
                mulu   #38,d0
                movem.l      (a0,d0.w),d0-d7/a1/a3
                movem.l      d0-d5,$40(a6)
                movem.l      d6-d7,$60(a6)
                move.l a1,$72(a6)
                move.l a3,d0
                swap   d0
                move.w d0,$58(a6)
                addq.w #1,a2
                cmp.w  #BTASKS,a2
                bne.b  c1
                clr.b  CurTask+1(a5)
                bra.b  NoTask
c1              move.w a2,CurTask(a5)
NoTask          movem.l      (a7)+,d0-a3/a5
NoTask2         rte

; Dve rutine za korišćenje CBA *******
FindBTask       lea    CBA_Space,a0
; Koristi A0 i D0. Vraca u A0.
                move.w NxtTask(a0),d0
                mulu   #38,d0
                lea    BTask(a0,d0.w),a0
                rts
DoBTask         lea    CBA_Space,a0

; Koristi A0
                cmp.b  #BTASKS-1,NxtTask+1(a0)
                bne.b  c2
                clr.b  NxtTask+1(a0)
                bra.b  c3
c2              addq.b #1,NxtTask+1(a0)
c3              btst   #14,2(a6)
                bne.b  BWorking
                move.w #$8040,$9c(a6)
BWorking
                rts
CBA_Space
; Prostor za CBA
                dc.l   0
                ds.b   BTASKS*38
```

Zašto AMOS?

Sležem se sa uvodnikom iz martovskoga broja da je programiranje u mašincu jednostavno, ali mora proći odradjeno vrijeme da neka stvari „legnu" na svoje mjesto i da se sve sklopi u cjelinu. Dotada ostaje AMOS kao solucija ili kao idealno rješenje.

Zašto AMOS? AMOS je prije svega jedna proširena verzija bejzika. A on nam je svima više-manje dobro poznat, a i sve njegove komande su u stvari riječi na engleskom jeziku, tako da čovjeku koji i nema baš puno veze sa računarom listinzi bejzik programa izgledaju razumljivo. Tako i AMOS sve svoje komande zasniva na engleskom jeziku.

Njegove komande su specijalno preradjene za rad sa sprajtovima, grafikom, zvukom, dakle onim što se najviše koristi u igrama, za šta je prvenstveno namjenjen. Solidno napisana igra oduzme programeru dosta vremena, a 80% vremena se potroši na pisanje rutina za pokretanje sprajtova, ekrana i iscrtavanje istih. To se u AMOSu postiže samo jednom do dvije komande, dosta solidno brzinom. Tvrdim da se njime može napraviti vrlo lako igre na nivou C64, dok će vas malo više truda dovesti do igara Amiginog kvaliteta. Naravno, pod ovim ne podrazumjevam hit u tehničkom pogledu kao što je bio, recimo, Shadow of the Beast. Sada prolaze i igre sa novim vrstama scenarija tako da sva zavisi od vaše maštovitosti i ideje. AMOS je izdala softwarska kuća „Mandarin" koja je prije nekoliko godina napravila sličan paket za ATARI ST (iz kojega je uostalom i nastao AMOS). Taj paket se zvao STO (ima neke analogije) i bio je prilično zgodna stvar za to vrijeme, ali nije uspjeo iz proste stvari jer je to bio samo interpreter, a ne i kompajler. Znači, ovaj program koji smo napravili uz pomoć STOSa mogli smo pokrenuti samo u okviru njega, a ne zasebno. Tako je automatski izgubio na komercijalnoj vrijednosti.



Radni ekran sprajt dizajnera je prilično jasan i praktičan

AMOS je nešto drugo, on ima i kompajler. To znači da ako u njemu napravimo igru (ili program bilo kakve namjene), kompajliramo je i dobijemo program u mašinskom kodu koji je skoro ravan komercijalnim koji se prodaju u svijetu. Time program dobija na brzini, jer stvar je drukčija nego u interpreteru. Kod kompajlera svaka naredba se prevodi u mašinski kod, što se automatski odražava na brzinu programa. Prva verzija AMOSa bila je 1.2 koja je poslije bila nadgradjena (upgrade) u verziju 1. koja ima poboljšano kontrolisanje sprajtova, boja, sigurniji radi u multitasking modu i lakša radi sa procedurama. Ta verzija se razvila u verziju 1.32. Zatim se pojavila verzija 1.34 koja je samo neznatno poboljšanje u odnosu na prethodnu verziju. Posledna verzija je 1.35 AGA koja je u stvari 1.32 samo s dodatnim mogućnostima AGA seta čipova i Amige 4000 i 1200. Treba pomenuti i AMOS Professional v1.12 koji je revolucionarno promjenio AMOS radnu okolinu, ali za njega još uvjek nema kompajlera, tako da je za sada nedovoljno upotrabljiv. On je okrenut više stvaranju profesionalnog programskog jezika kao što je recimo SAS C, ali je još u razvoju. Ako naučite raditi s AMOSom 1.32 (koji ćemo u ovoj našoj priči obradjivati) AMO professional će vam biti samo dogradnja i jedno poboljšanje više.

AMOS 1.32 se sastoji od osnovne diskete na kojoj su sam program, kompajler, svi pomoćni programi i fajlovi. Tu su diskete EXTRA i DATA sa primjerima već gotovih igara i programa radjanih u AMOSu, te mnogo nacrtanih sprajtova, uradjenih muzika i još nekih drugih sitnica. Zatim imamo EASY AMOS disk na kojem su detaljno obradjene procedure i PUKADU DOC DISK sa još nekim pomoćnim programima.

Postoji i dodatak AMOSu koji radi sa 3D objektima, a zove se AMOS 3D, ali o njemu će biti posebno nekoliko reči kasnije jer on stvarno to zaslužuje. AMOS radi i sa 512Kb osnovne CHI memorije samo ako nije instalirana verzija sa dodatkom za 3D jer tada je neophodno imati bar 1Mb.

Kao dobar primjer šta može AMOS, poslužiće i domaća igre koju je većina vas sigurno igrala - Balkanski konflikt, jer je i ona pisana u AMOSu. Za sva što vam ne bude jasno možete mi se obratiti telefonom ili pismom, a za podatke se možete javiti Redakciji.

Boris Zrilić

DSZ na LC-10

Doktrina DSZ podrazumeva da znate šta hoćete. A ako to ne znate, tu sam da vam pomognem.

Većina čitaleca će, čim bude viđela ovakav naslov, napustiti samu pomiseo da pročita članak. Međutim, Ti dragi čitaoče, ako si već i došao dovde, znači da poseduješ jako izraženu mazohističku crtu. Ako nastaviš, i trebače ti!

Elem, rekoste vi, 'ajde da budem u trendu sa ostalima, pa da i ja imam svoj set znakova koji ću moći da štampam u draft modu, a ne da crtam u grafičkom. I tako ste krenuli da kopate po uputstvu za štampač, ali se poznavanje jednog od manje korišćenih svetskih jezika (engleski ili nemački) pokazalo kao prepreka, a originalne uputstva se niko nije setio da prevede na nama bliske (srpski i ruski). Rešenje je ipak ovde, baš na ovoj strani.

Većina principa, negde uz manja, negde uz veće izmene primenljiva je u svim kombinacijama računar - matrični štampač. Ipak, poželjno je da štampač bude Epson kompatibilan, interfejs 8-bitan (može i 9 1/2, ali onda plaćete dodatnu taksu na dvorupičaste utičnice za vodovod). Ovde je u pitanju kombinacija A500 - Star LC-10. Udahnite duboko, polazimo.

Šta mislite, zašto se za neki štampač kaže da je devetoiglični? Ako ste odgovorili da je to zato što ima devet iglica u glavi za štampanje, vi u potpunosti ispunjavate uslov za prijem na policijsku akademiju, a isto tako ste se i kvalifikovali za dalje čitanje ovog teksta. Međutim, dalja iznenađenja tek slede. Znaci koji se štampaju u draft modu, kreirani su u matrici 8 11 (skoncentrišite pažnju na sliku 1). To znači da kada budete krenuli u avanturu definisanja sopstvenih znakova, morate nacrtati jednu takvu matricu i unutar nje zacrniti polja tako da dobijete željeni oblik.

Pažnja! Pozor! Attention! Čitej ovo i zapamti.

Kada definišete znak u draft modu, ne sme se dogoditi da dva polja, u susednim kolonama, budu zacrnjena. U stvari, sme se dogoditi, ali će jednu od njih printer prilikom štampanja ignorisati.

Pretpostavimo da ste zadovoljili svoje dizajnerske težnje, da ste definisali izglede svih znakova, i da sada želite sve to konkretno da vidite i odštampano, te na taj način uvidite razliku između ovog članka i horoskopa. Može, ali pre toga se za svaki znak mora uraditi sledeće:

– pretvoriti podatke iz matrice za definisanje u brojčane vrednosti,

– odlučiti na kom mestu u ASCII tabeli će vaš znak zauzeti mesto,

– odrediti vrednost tzv. KONTROLNOG bajta u opisu znaka, i

– poslati sve te podatke štampaču.

Ne gubimo više ni milimetra hartije, već krenimo u napad na prvu stavku, a ona zahteva poznavanje binarnog brojnog sistema, makar malo. Posmatrajte 5. kolonu matrice koju koristimo kao primer. Zamislite da je umesto svakog crnog polja napisana jedinica, a umesto praznog nula. Dobili biste nešto poput slike 2. Sada treba zamisliti da se radi o binarnom broju, čitanom od gore na dole (što je jako važno i nemojte tu da pogrešite). Sada do izražaja treba da dođe poznavanje transformacije numeričkih vrednosti iz jednog pozicionog brojnog sistema u drugi. Prethodna rečenica je morala biti ovako sročena, da bi se u kompletnom članku našla bar jedna ozbiljna, a inače njen prevod bi glasio: binarni broj treba prevesti u dekadni. Ono što treba da uradite dalje je da redom, od 1 do 11, sve kolone



pretvorite u dekadne brojeve. Tih 11 brojeva predstavljaju opis znaka onako kako ga štampač može progutati.

Pretpostavljam da ste u načelu upoznati sa izgledom i rasporedom znakova u ASCII tabeli. Vama lično, za redefiniciju, stoje na raspolaganju znaci sa ASCII kodom od 33 do 126, kao i oni od 16 do 255. Ovo važi za LC-10 u standardnom režimu, dok se prilikom rada u IBM modu iz malopre navedenih opsega moraju izbeciti svi znaci sa ASCII kodom od 176 do 223, kao i kodovi 244 i 245. Ovde napominjemo i prvu veću razliku koja važi za printer EPSON LX- 400. Radi se o tome da je kod njega na raspolaganju svega 6 znakova koji se mogu redefinisati.

Bajt koji ulazi u podatke za opis znaka, ali ne utiče na njegov izgled, nosi ime KONTROLNI bajt. Njegova uloga je da čuva podatke o tome da li će znak prilikom štampe biti 'spušten' ili ne, i koja je početna, a koja krajnja kolona definicije znaka u okviru matrice. Sledi objašnjenje. Primetili ste verovatno da neki znaci kao što su 'g', 'j', 'y', 'p' i 'q' imaju delove koji su ispod osnove većine drugih znakova. Bilo bi jako lepo kada bismo i mi mogli da na printeru ostvarimo takav efekat. E, pa jeste jako lepo, jer se to može. Fazon je u tome da vi možete potpuno normalno definisati znak, a zatim narediti štampaču da kad naiđe na njega da ne koristi gornjih osam iglica za štampu, nego da za to upotrebi donjih osam. Tako odštampan znak biće spušten u odnosu na druge, a to je upravo vizuelni efekat koji smo želeli da ostvarimo.

Što se tiče početne i krajnje kolone, stvari stoje ovako. Ako koristite neproporcionalnu štampu, tada svaki znak, bez obzira na svoju stvarnu širinu, zauzima isti, fiksni, prostor. Tako, na primer, ako u redu imate 20 znakova 'i', a u redu ispod njega 2 znaka slova 'm', oni će imati istu širinu. Međutim, često je radi bolje vizuelne forme onoga što želite na papiru, potrebno koristiti proporcionalno štampanje u kome svaki znak zauzima onoliko prostora koliko mu stvarno treba (kao što je to najčešće slučaj u rukom pisanom tekstu). Tako bi naš gornji primer (sa 2 'i' i 'm') dao potpuno drugačije rezultate u modu proporcionalne štampe. Čitava ova priča je ispričana da biste saznali da vi možete saopštiti printeru u kojoj je koloni stvarni početak, a u kojoj stvarni završetak definisanog znaka. Normalnoj, neproporcionalnoj, štampi ti podaci nisu potrebni, dolaze do izražaja tek prilikom proporcionalnog načina.

Vrednost ovog bajta je najlakše izračunati ovako: krenete od vrednosti nula. Ako želite da znak ne bude spušten, dodajte 128. Redni broj startne kolone (početna, tj. krajnje leva kolona ima redni broj 1) pomnožite sa 16 i dodajte ga trenutnoj vrednosti. Ostaje vam samo da još dodate i redni broj završne kolone (ta vrednost može biti maksimalno 11). Tako dobijena suma je vrednost tog KONTROLNOG bajta. Na konkretnom primeru našeg nesretnog upitnika to bi izgledalo ovako:

Želimo li da znak bude spušten? Ne. Treba nam 128. Početna kolona? Treća. 16*3=48. Krajnja kolona? Deveta. 9=9. Pa, tako imamo 128+48+3 = 185.

kolona (redovi)

redovi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
8				■		■		■				128
7			■						■			64
6									■			32
5						■		■				16
4					■							8
3					■							4
2												2
1					■							1

slika 1

kolona (redovi)

redovi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	
8				■	0	■		■				128
7			■		0				■			64
6					0				■			32
5					0	■		■				16
4					1							8
3					1							4
2					0							2
1					1							1

slika 2

Znači da je za naš primer vrednost kontrolnog bajta 185. Kolone pretvorene u dekadne brojeve izgledale bi ovako:

1 2 3 6 4 12 5 1 6 14 7 8 144 9 96 10 0 11 0

Sekvenca komandnih kodova koje treba poslati štampaču da bi prihvatio novu definiciju za znak, izgleda ovako:

```
CHR$(27),CHR$(38),CHR$(0),CHR$(dg),CHR$(gg)
```

a iza toga moraju slediti podaci o znakovima. dg je ASCII kod prvog znaka koji redefinišete, gg je ASCII kod poslednjeg znaka koji redefinišete, a ako je u pitanju samo znak, tada su dg i gg isti. Podatake o znacima mora biti (gg-dg+1)*12 bajtova.

Konačno, i program koji će poslati štampaču opis našeg znaka. Pisan je u GFA bejziku, jer se pošlo od pretpostavke da ga skoro svaki korisnik ima.

```
e$=chr$(27)
OPEN „o",#2,„par "                         otvaramo vezu ka štampac
PRINT #2,e$;„Ž",                            (- majmunski znak!!!)
                                            master rese štampac
PRINT #2,e$;„:",CHR$(0),CHR$(0),CHR$(0)     prepisujemo standardni opis
                                            znakova iz ROM a u RAM
                                            (tzv. download)
PRINT #2,CHR$(27),CHR$(38),CHR$(0),
CHR$(60),CHR$(60)                           saopštavamo printeru da
                                            slede podaci za definiciju
                                            znakova s ASCII kodovima
                                            od 60 do 60 (jedan znak)
FOR i=60 TO 60                              za svaki od tih znakova
                                            šaljemo po
FOR j=0 to 11                               12 bajtova opisa koje
                                            citamo iz
READ k                                      DATA linija u okviru programa
PRINT #2,chr$(k),
NEXT
NEXT
DATA
185,0,0,64,128,13,144,0,144,96,0,0          podaci za znak sa kodova
PRINT #2
FOR i=32 to 127                             štampamo sve znake
                                            od koda 32 do 127
PRINT #2,CHRS(i),                           127, da bi se uverili
                                            da je i
NEXT i                                      novodefinisani znak medju njima
PRINT #2,e$;„%";CHR$(1)
CLOSE #2                                    zatvaramo vezu ka štampacu
```

Učitajte GFA bejzik, ukucajte program, uključite štampač, proverite da li je ON-LINE, i zatim startujte program. Ako je sve u redu, videćete ono što ste uredili.

U eksperimentalne svrhe možete menjati broj znakova koja ćete redefinisati, njihove opise, položaj u ASCII tabeli i slično. Sva dok se budete pridržavali svega navedenog u tekstu, problema ne bi smelo da bude. A ako se koji slučajno i provuče, okrenite prvu stranicu časopisa, pronađite adresu i telefon Redakcije, stupite u vezu sa nama. Trudićemo se da vam pomognemo.

Neko bi se sada mogao zapitati „... a šta je sa NLQ modom i redefinicijom znakova u njemu ...". Može - jedino ako budete insistirali. Do tada pravite svoje draft znakove i uživajte štampajući ih.

Ono DSZ u naslovu je za „Definisanje Sopstvenih Znakova"

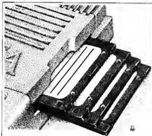
Jovan Vukajlović

Borba za životni prostor

Da li je Aztec C privilagija onih aa HD drajvom?

Tužna je istina da ogromna većina vlasnika „prijeteljica" ima skromna konfiguracije, aa ili bez famoznog proširenja mamonje. No, bože moj, većine ih je i nabavila se ciljem de svesrdno pomogne industriju džojatika, pa im je, ahodno tome, takve kakva je, sasvim dovoljna. Međutim, ako ipak imate samo **A500** i dodatno proširenje (ili ćak ni to), a ne bavite se guljenjem koža sa dlanove, već, na primer, progremiranjam u **Aztec C**-u, pročitajte ovo do kreje, pe ćete sebi donakle olakšati muke.

Kompleten **Aztec C** ćete dobiti na **4** disketa, a mi ćamo sve to nagurati u jednu, pa još i meste da nam ostane! Pre svega treba obazbediti jednu praznu disketu koje će biti tzv. „radna". Nju odmeh formatirajte (i nazovite: „**Aztec**"), e zatim napravite aledaće direktorijume: **C, L, LIB, LIBS, DEVS, S** i **INCLUDE**. U



„**C**" direktorijum prakopirajte: **DIR, DELETE, COPY** ... (i još ponašto što mislite da ća vam biti potrabno). U „**L**" trebe amestiti **Disk-Velidetor** i **Ram-Hendler**, „**DEVS**" diraktorijum popunite se **system-configuration**, e u „**S**" atavite **StartUp-Sequance**, koja traba da izgleda oveko:

```
set CLIB=Aztec:lib
INCLUDE=Aztec:include CCTEMP=ram:
```

U „**LIBS**" će vam sa nalaziti biblioteke „**.library**" i to samo one koja ćete zalate i koristiti. Name smiala držati, npr., sva matametičke bibliotake, eko program koji pravite treba da opera vaš lii obriša prašinu!? U „**LIB**" direktorijum kopirajte, sa **Aztec C** disketa, one **C** bibliotake koja će vam biti potrabne (opet isti slučaj, za brisanje prašina je apsolutno nepotrebne na primer „**m.lib**", ali vam je „**c.lib**" neophodne ćak i za „kućne poslove"). Program **SET** stavite u „**C**" direktorijum i prakopirajte sve include-ova u „**INCLUDE**". Poželjno je de ih imate sve na broju, iako neke nikada naćete koristiti, jer pozivajući jedan include indirektno pozivate i nake druge - koje možda nemerno niste kopirali (posledica: ne možete kompajlirati program sve dok nadostajući include ne postavite ne svoje masto).

Crne rupe, kvazari ....

A sade ono najvažnija. Kompajler, esambler i linker bi bilo suludo prakopirati na radnu disketu u „sirovom" stanju. Prvo nad njima trebe izvršiti izvesne intervancije (čitaj: gravitaciono sažimanje). Odnosno, neophodno ih je nabiti u što manji prostor. Prvo možete probati nogom, a ako ne ide, uzmite **PowerPacker** ili **Turbolmplodar**, pa ih pretvorite u crnu rupu. Zatim ih postavite na svoju radnu disketu u „**C**" direktorijum i kako vrema buda odmicalo, crna rupa će proždirati podatke, a kapacitet diskete će sa nezadrživo povećavati do u beskonačnost... Šalu ne strenu, kada ste sve to lepo poradili, još prakopirajte i vaš omiljani text editor i posao je gotov. Sa nekih 250 Kb praznog prostora, radna diskete je spremna da sažvaće vaše prve source-ove.

Spaa u opcijama

Ako vam sve ovo još nije dovoljno, možete iskoristiti i neke zanimljive opcije kompajlera. Ukoliko ćete, na primer, dugo raditi na nekom programu, možete značajno ubrzati proces kompajliranja tako što ćete specijalnom opcijom prekompajlirati sve include fajlova koja vaš program koristi. To se postiže sa:

```
1> cc -3 +h prekomp_include
include.c
```

-3 nagoveštava korišćenja opcije prethodne verzija **v3.6a**, a **+h** omogućava da se include fajlovi (nabrojani u **include.c**) prekompajliraju i smeste u **prakomp_include** fajl. Kada ste ovo jednom uradili, iz source-a vašeg programe izbacite sve pojave „**#include <>**". Od tog momanta, pa na dalje, kompajliraće se samo kod programa, dok će se prekompajlirani include-ovi direktno učitavati u tabele kompajlara. Dakle, sledeći korak se ponavlja pri svakom kompajliranju:

```
1> cc -3 +i prekomp_include
program.c
```

Jedina mana prakompajliranja include-ova je ta što se tako dobijaju prilično veliki fajlovi, pa se za račun brzine gubi prostor na disku.

„Zavadi pa vladaj"

Još jeden, poslednji, način de se našto učini po pitanju spore mašina bez hard diska, jeste taj da se pojedina programska celina „zavada" međusobno, pa odluće da se otcepe iz glavnog programe i odvojeno kompajliraju, dok se na glavnom programu vrše izmene i korekcije. Primer: nekoliko funkcija (procedura), koje mogu da egzistiraju bez ostatka programe, odvoja se i kompajliraju. Dobija se object fajl koji se koristi samo u fazi linkovanja se glavnim programom. Time se donekle skraćuje vrema kompajliranja, a povećava preglednost dugačkih source-ova. Primer:

```
1> cc nekoliko_procedura.c
1> cc glavni_program.c
1> ln glavni_program.o
nekoliko_procedura.o -lc
```

Kod linkovanja će ime prvog object fajla biti korišćeno i kao ime izvršnog fajla. Potrošnja prostora na disku je uglavnom nepromenjena.

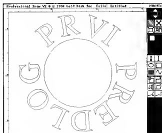
Kombinovanjem svega do sada rečenog trebalo bi da izvučete maksimum iz svoje nejake „prijateljice". A tu je i kraj. Ako ste očekivali nešto revolucionarno, prevarili ste se. Vaši megalomanski poduhvati da kroz ovaj sistem propustite source-ova preko 100 Kb moraće da sačekaju bolje vremena u kojima će bankari opet davati dvocifrene kamate, a programeri IBM-a čistiti podove u Commodore Business Machines.

Aleksandar Puškaš

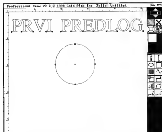
Trik po trik... potpis

Keda spominjemo Amigu u kontekstu grafička obrede na televiziji, prvo što nem pada na pamet su gomila progreme tipa Scale ili Broadcast Titler, gde ja dovoljno ispisati tekst i pustiti progrem da uradi ostalo, ne vodeći račune koliko će to izgladeti originalno i atraktivno Ovaj tekst će vam dati ideju kako da kombinecijom nekoliko programa jednostavno realizujete svoju zamisao

Recimo de trebe de osmislita potpise u emisiji „Hit dene" koja se emituje ne Trećem programu svekog dana u 16 30 Konkretno, vaš zadatak je da napravite potpis PRVI PREDLOG Ideja koju imate je de potpis neprevite tako da izgleda kao pečat. Gotov potpis se nelezi ne slici Tada se odmeh nameće problem veličine fonta, jer treba de ime visinu minimalno 80 piksela Rešenje može biti u konšćenju Compugraphic vektorskih fontove pod sistemom 2 0 i većim Recimo da ćemo ovaj način preskočiti, jar većina nas nema OS 2 0, a i rotacijom slova u Deluxe Paint-u, rubovi slove će biti „nazubljani" Razlog „nazubljanja" je što rotiramo deo slike Inače, ako vas baš ovo interasuja, podsetite sa teksta **Fontovi** Branka Ćiriće ne 16 strani Amige Style broj 5 Ipak ćemo mi konstiti vektorske fontova, ali u programu koji podržava rotaciju slova Ze tu svrhu možemo iskoristiti program Pro Draw (dovoljno je de posedujete verziju 2 0) U njemu je dovoljno ispisati takst i nacrtati krivu po kojoj ća slova biti izrotirane U našem slučaju to je tekst PRVI PREDLOG i kriva linija je krug (pogladejte sliku) Tada selektujete tekst i krug i izaberete opciju Special/Align text with curve Pro Draw če vam izrotirati slove oko kruge, eli tako de će se početno slovo P nalaziti skroz na donjem delu kruge Vama ostaje jedino de izrotirate kompleten objekat kao na slici Seda Vam predstoji nejdelikatniji deo posle Treba snimiti izrotiren objeket kao IFF sliku da bi kasnije mogli sliku da obradujete u Deluxa Peint-u Pošto Pro Drew V2 0 nema export modul da se projeket snimi kao IFF slika, treba se poslužiti programom koji snima skrin ili prozor kao IFF sliku Konkretno, to radi progrem Pic Saver čiji je eutor Preben Nialsen (takode može poslužiti i PixMate, AdPro, i slični Picture Grabber-i) Stertovenjem Pic Saver-a, on postaje aktivan u memoriji Pošto će snimljena slika biti onakva kakvu trenutno vidimo na ekrenu, potrebno je objeket u Pro Draw-u zumireti do veličine kede če se videti preko celog ekrane Tada traba istovremeno pritisnuti CTRL, SHIFT, ALT i S, otkucati ime slika i slika če biti snimljene.



U Professional Draw-u možete izrotirati slova a snimanja stanja obaviti pomoću Pic Saver-a.



Pripremite tekst konšćenjem Compugraphic vektorskih fontova i prenesite ga u Professional Draw

Ovim smo dobili sliku spremnu za finalizovanje Za to je normalno najpogodniji Deluxe Paint Prvo što treba urediti jeste de se ručno obradi sveko slovo, a zatim oboji pozadina Sada vem jedino ostaje da slove sredite onako kako sta zamislili

Ovim je posao završen Sada vam jedino ostaje da nazovete Treći program i de im kažete da za „Hit dana" imate gotove potpise u obliku pečata, e oni če vam odgovoriti de su tekve potpise več imali Medutim, na očejevajte Iako ovo niste mogli sada da unovčite, ideja vam je ipek ostele Zapamtite Vrema radi za ves !!!

Bojan Parabucki

DigiPaint III

Svima vama koji se bavite grafikom dPaint je najpoznatiji program. On poseduje toliki broj mogućnosti i efekata da niko nije ni pomišljao na nabavku nekog drugog paketa. Tu je i jedna mala mana - nije dovoljno razvijan rad u HAM-u. I za to postoji rešenje: DigiPaint.

Letina, dPaint poseduje rad u HAM-u (popularne šunka) ali je prilično apor. Još pre pojave famozne četvorke, na tržištu grafike je, u pogledu ove pomenute šunke, dominirao NewTek-ov DigiPaint3. Svojim mogućnostima, posebno brzinom, još uvek parira dPaintu. Za najbolje rezultate preporučujem kombinovanu upotrebu oba programa (zajedno smo jači). Gde jedan ne odgovara, tu će drugi savršeno pomoći. Evo pregleda opcija DigiPainta 3. Posle opcije u zagradi stoji taster koji takođe poziva tu opciju.

Glavni meni **Toole (ESC)** je smešten u donjem delu ekrana. Tu je prikazano najčešćih 16 boja sa slike, velika linija koja označava trenutno aktivnu boju, i dve boje koje čine početnu i krajnju vrednost prelivа (prikaza između njih). Boje možemo manjati izabiranjem ikone pelete (F3). Sa Remapping (optimizacija dve palete) je neuporedivo bolji i brži nego u DPaintu. Vrši se za vreme učitavanja i tako je dobar da ćete moći dve slike sa potpuno različitim paletama da uklopite u jedan ekran. Dok će vam se u dPaintu često pojavljivati nežaljeni ljubičasti prelazi, ovde toga neme ni između kontrastnih boja.

Predimo na pribor za crtanje. Četkica (brush) može biti u 7 veličina, svaki u 7 oblika (brush size i brush shape). Možemo crtati: isprekidane (s) i pune (d) linije, mnogougłove (v), pravougaonike (r), krugove, (c) elipse (e). Sve to, opet, može biti filovano (šlagom) - ispunjeno bojom ako uključimo opciju FILL. Popunjavanje zatvorenog poligona vrši se aktivnom bojom ili prelivima, što će biti kasnije objašnjeno. Jedine zamerka DigiPaint-ovom aparatu za popunjavanje je nemogućnost popunjavenja odredenog, već iscrtanog dela ekrana.

Što se rezanja (ne torta, već) akrana tiče, tu je DigiPaint stvarno potprašio DPaint. U odnosu na, najblaže rečeno, siromašna 2 oblika, DigiPaint nudi 6 oblika zatvoranih površi kojime možemo iseći deo ekrane i pretvoriti ga u četkicu. Pozivaju se izabiranjem ikone sa mekazama i željeni oblik. Tu su još klasični **Undo (u)** - ako zabrljamo nešto i **Repeat (a)** - ako našto želimo ponovo da uradimo. Tu je i aparat za uvećavanje **Magnify (m)**. Jeste da je brži od dPainta, ali je malo siromašniji i nezgodniji za rad.

Dolazimo do nečega što se zove **Controls (F1)**. Sad ste se vi verovatno začudili zašto je ovaj meni trenutno neupotrebljiv, ali rešenje stiže. Ovde su smeštene glavna opcije za rad sa četkicom, i de bi ih oživeli četkicu iskopirajte u privremanu **Swap** memoriju (desno dugme miša, men Brush-Swap-Copy this brush). Zatim u meniju **Mode** izaberita TxMep (7). S **Dithering** biramo tekstursanost - način prelaska između dve susedne boje **Smoothing** odreduje nezubljenje ivica. **Tiles** odreduje broj likova (četkica u swap-u) po X i Y osi koji će biti smenjeni tako de stanu u trenutno aktivan oblik četkice. DPaint poseduje nešto slično, eli to je opet manja fleksibilno za veča korisničke prohteve. Opat DigiPaint odnosi pobedu - ovakav Texture Mapping još ni jeden program nije posedovao. Vaš kist možete deformisati - obavijati ga oko lopte, valjka ili kocke. Stepen deformacija biramo izabiranjem jedne od tri linije sa leve strane, ili preciznije, pomerenjem skala između njih i žičanog modela lopte. Tačka do koje se vrši deformisanje odreduje sa pomeranjem kvadratića ili linije koji vam pokazuju odnos sa žičanim modelom iza. Veoma važan i koristan dao DigiPainta je osvetljenje. Sa leve strana čvrstog modala lopte je skala kojom menjete punoću predmeta, tj. intenzitet crne boje koja će se širiti od centra. Sa desne strane je skala kojom menjete jačinu osvetljenja. Iznad modela lopte su tri ikone kojima birate način osvetljenja, tj. popunjavanja **(Fill)** predmeta - kružni, vertikalni horizontalni. Možemo na jednoj četkici kombinovati sve tri vrednosti: punoću, intenzitet i način osvetljenja sa tipom deformacije nazubljenosti i mraže tačaka, kao i sa brojam umnoženih predmeta-Tiles. To je stvarno puno kombinacija i mogućnosti za pokazivanje vašeg umetničkog talenta.



Još jedno osveženje DigiPainte je da su fontovi dostupni sa bilo koje disketa. Udite u meni **Text (F2)**, kliknite na ikonu **Fonts (l)** i nadite pravi direktorijum. Možemo birati tip slova - bold, italic, underline. Tekst koji želimo na ekranu da otkucamo u za to predviđanoj liniji, i s Return dobijamo braš-tekst koji smo želeli. To bi bio pregled osnovnih menija po gedžatima, a sada da pogledamo šta nudi i desno dugme, tj pul down meniji.

Pictura - Učitavanje (l), snimanja (p) i brisanje **(Shift+k)** slike. Možemo menjati i veličinu radnog ekrana - **Size**. Ekran može biti od 320*256 do 1024*1024, sa ili baz Interlace-e. **Swep (j)** - paralelni rad sa još jednim akranom.

Brush - Učitavanje **(Shift+l)** i snimanje **(Shift+p)** četkice, rad sa **Swap** memorijom i **NoBackground** opcija, kojom braš uzimamo sa ekrana bez pozadinske boje.

Palette i Effect sadrže već poznate i jednostavne opcije koje nisu toliko vredne kao one iz menija **Mode**. On nudi mnoštvo zanimljivih modova rada.

Normal (Tab) - Četkica se iscrtava aktivnom bojom

Range (1) - Četkica se puni prelivom između dve odabrane boje

Lighten (2) - Deo ekrana se posvetljava

Darken (3) - Deo ekrana se zatamnjuje

Colorize (4) - Deo ekrana se boji nijansama aktivne boje (kao da ga posmatrate kroz obojeno staklo)

Rub Thru (5) - Preslikava se deo ekrana sa **Swap - screena**

Blur (6) - Omekšavanje ivica (kao **Smooth u DPaintu**)

TxMap (7) - Rad sa **Texture Mappingom** smo opisali

AND (8) - OR (9) - XOR (0) - Logičke operacije **I - Ili - ekskluzivno Ili.**

Prefs je poslednji meni u kome možemo zatvoriti i otvoriti WB, uključiti koordinate i dženlok.

DigiPaint pri radu sa dva **Swap** ekrana u **Interlace** modu ne zauzima puno memorije, što ostavlja prostora i za multitasking. A evo nekih praktičnih saveta za rad: Pođimo od četkice. Zbog boljeg aparata za uvećavanje komfornosti predlažem izradu braša u dPaint-u. Možete praviti i preliv više boja, sa preciznijim Ditheringom. Ako, možda, želite da četkicu oblika elipse ili kruga pozajmite sa neke već urađene slike, bolje koristite DigiPaint jer ima raznovrsnije „kalupe" za rezanje. Ako dobijeni oblik želite da ispunite nekim gotovim uzorkom, poslužiće jednako dobro oba programa. Kod promene oblika nije tako. DIGI poseduje precizne i raznovrsne, stvarno fantastične mogućnosti deformacije. Tu su i tipovi osvatljenja koje dPaint ne poseduje. Ali zato je on jači u samoj manipulaciji četkicom. Ona zamenjuje ugrađeni braš, i njome se mogu vršiti operacije kao sa tačkom. DPaint je jedina alternativa kada jedan deo ekrana treba ispuniti određenom bojom ili uzorkom. On ima bolji Smoothing, poseduje mogućnost animacije i animirane četkice, DigiPaint ne. Ali, zato je dPaint, i pored Color Cyclinga, prilično nespretan s bojama i HAM-om. DigiPaint je napravljen samo za HAM, i kao takav je mnogo brz. Kod njega nećete primetiti neprijatne prelaze između kontrastnih boja. Nećete čekati i čekati da se izvrši Remapping, i na kraju biti očajni rezultatom. I dPaint i DigiPaint poseduju različite modove rada. Kod dPaint-a su to stari modovi, prilagođeni HAM-u, a kod DigiPaint-a je to 11 specijalnih, sopstvanih, bržih i raznovrsnijih modova. Konačno, DigiPaint podržava ARexx. Porad svega toga, DigiPaint deluje pomalo grubo, zato za finalni Touch-up preporučujem sofisticiran dPaint. Ali evo primera kako da upotrebom ova dva programa napravite prilično efektne animacije. Uzmimo da ste napravili braš „Amiga Style". Preporučujem upotrebu najviše 32 boje, zbog uštede memorije. U DigiPaint-u prebacite četkicu u **Swap** i izaberite **TxMapping**. Napravite novu četkicu, kvadrat ili krug. Deformaciju podesite na maksimum. Tip deformacije izaberite sami, u primeru na slici je korišćen vertikalni. Liniju ili kvadratić koji pokazuju tačku od koje se vrši deformacija pomerite potpuno levo. Otisnite četkicu na ekran. Pomerite liniju (kvadratić desno, i ponavljajte postupak sve dok ne dođete do desne strane. U dPaint-u izrežite četkice i postavite ih na animacione ekrane onim redom kojim ste vršili deformaciju. Pokušajte da četkice što bolje postavite na centar ekrana. Dobićete izuzetno lepu animaciju talasanja.

Sve u svemu, DigiPaint je jedan izvanredan program koji dopunjuje sve nedostatke dPainta. Najbolje je ova dva programa posmatrati ne kao konkurente, već kao saradnike. I ako pomoću njih uradite neku pažnje vrednu sliku, ne zaboravite da je pošaljete za Amiga Art. Do crtanja!

Borie Zatežić

BBS Amiga

Amiga na domaćoj BBS sceni

Da biste savremeno komunicirali i bili u trendu, potrebni su vam osim kompjutera telefona, modema, adekvatnog programa i aktuelne informacije, brojevi telefona koji bi vas uputili da ne lutate po raznim BBS-ovima. Koliki je Amigin deo domaćeg BBS kolača i kako funkcioniše SET mreža?

U svetu i kod nas postoji veliki broj BBS-ova (Bulletin Board System- a), koji pored file servera, informacionih sistema, čine razgranatu mrežu i osnovu sistema modemskih komunikacija. Da ne dužimo s teorijom, pozabavimo se aktuelnom situacijom na BBS-ovima i mestom koje Amiga zauzima u svemu tome.

Zabava...

Domaći BBS-ovi su mesta okupljanja i razmene iskustava „amigista" svih profila: igrača, korisnika, muzičara, grafičara i programera. Osim iskustava, razmenjuju se stavovi, programi, autorski radovi, a da sve to ne bi bilo suviše ozbiljno, na BBS-ovima se ljudi prvenstveno zabavljaju.

Jedan od vidova zabave je tzv. ćaskanje (engl. „CHAT") koje se obavlja između korisnika i sistem-operatera (engl. „SYSOP"), ili između dva ili više korisnika istovremeno. Na manjim sistemima tj. BBS-ovima koji imaju jednu telefonsku liniju (jedan čvor - Node) chatovanje se svodi na vaš razgovor sa sisopom. Na opremljenijim bordovima s barem dva noda, chat može postati mnogo zanimljiviji, jer u razgovoru tada učestvuje troje ili više ljudi. Tada se obično raspravlja o nekoj manje bliskoj temi, lete varnice sa svih strana. Još jedan rasprostranjen vid zabave, svakako je igranje on line modemskih igara, najpopularniji je „Tela Hang" (društvena igra „Vešala"), a ne zaostaju ni „BBS Crach", „Trade Wars".

Jedan od najopremljenijih bordova je Sezam, koji prednjači velikim brojem nodova, i značajnim kapacitetom memorijskih medija (HD, CD streamer). Za razliku od većine bordova koji su besplatni, zadovoljstvo koje vam Sezam pruža se plaća. Manji sistemi obično rade samostalno, u mreži ili kombinovano. Trenutno kod nas funkcioniše više mreža - inostranih i domaćih, a neke su još u fazi formiranja. Od stranih pomenimo Fido, UNI, Inter Net, zatim domaću pa... mrežu JUPAK, Adria Net koje obuhvata Sloveniju, Hrvatsku i Jugoslaviju, kao i najpopularniju SET mrežu koja obuhvata par južnoevropskih zemalja (Makedoniju i Jugoslaviju).

Osim paketnih mreža, za koje je karakteristično da informacije između punktova neprestano teku u paketima (vremenski multipleks), postoje mnogo jednostavnije kao što su Echo mreže. Glavna karakteristika Echo mreže je da se pošta razmenjuje u tačno određenim vremenskim intervalima (npr. jednom dnevno), i što se informacije u Echo konferencijama sa jednog BBS-a u mreži, po završenoj razmeni pošte poput ehoa prošire na sve ostale BBS-ove u mreži.

Kao što možete zaključiti, jedan BBS može imati pristup u više Echo mreža, a često je i jedan nod povezan u paketnu mrežu, što čini jedan veoma moćan sistem telekomunikacija. Tako, na primer, domaći BB „Velcom" pored lokalnih, preuzima i konferencije iz Adria i Fid NET-a.

Fajlovi...

Osim pregršti korisnih informacija, modemom možete primiti i druge podatke: korisne programe, slike, muzičke fajlove (semplove module), igre, demoe, fontove i druga potrepštine. Na žalost, veliki broj „amigista" koji su posebno zainteresovani za ovaj aspekt upotrebe modema, mali broj domaćih BBS-ova obraća pažnju na fajlove. Razlog za to su skupe komunikacije sa inostranstvom, želja da se svaki „ekinuti" iole noviji program unovči, neangažovanost sisopa, nepostojanje pretplate koja bi koliko-toliko ublažila nezavidnu materijalnu situaciju... I pored svega, par BBS-ova su uspevali na tom polju, nabavljajući s vremena na vreme nove igre i programe. Najsvetliji među njima je primer Kuchewo BBS-a (sedište grup Corrosion), zatim SunShine BBS-a (radi na ubrzanoj A2000) MoonLight- (min. 14400 bauda) koji radi s vremena na vreme, a tu je i Slaye Land (sedište grupe Normal) koji trenutno ne radi. Svi navedeni bordovi osim Kuchewa rade na Amigama (2000, 4000, 600, 3000) opremljenim hard diskovima prosečnog kapaciteta od 85 MB. Na Kuchewu možete pronaći aktuelne programe, igre i demoe. Kuchewo je deo SET mreže i utočište za „amigiste" svih profila, od početnika do profesionalaca. SunShine može se pohvaliti kolekcijom demoa i novih igara, dok je Slayer Land prednjačio u nabavci najsvežijeg softvera sa stranih bordova. Moonlight vodi zatvorenu politiku, radeći na brzinama od 14400 do 19600 bauda, prilagođen uskom krugu korisnika.

A poruke...

Što se konferencija tiče, tu je situacija nešto povoljnija, jer po prirodi stvari, poruke su znatno kraće od igara na primer, a sa druge strane, ne plaćamo nikome za to što ih čitamo ili pišemo. Trenutno se Amigom aktivno bavi konferencija „Net Amiga" u okviru SET-a, koja je u proteklom periodu bila posebno posećena od strane kako „amigista" tako i PC-evaca. Razlog za to bila je i zanimljiva rasprava na temu Amiga vs. PC. Nekoliko puta se rasprava gasila, ali bi se ulaskom novog korisnika razbuktavala. Osim „ratova" (u žargonu „Flame Wars" raspravljalo se i o komunikacionim programima, upotrebi zastupljenosti Amige na YU-TV stanicama i još nekim manornim temama. Lokalne konferencije posvećene Amigi nisu bile posebno atraktivne ali tu možemo izdvojiti Spice BBS, na kome je organizovano prvo jugoslovensko takmičenje u kompjuterski generisanoj grafici, renderingu i ray-tracingu. Novostvorena istoimena konferencija koja prati celokupan događaj, obasuta je pripremama za takmičenje. Na polju muzike ističe se BBS Millways s kolekcijom modula za Amigu i pratećom konferencijom. Pažnju na SET privlači i konferencija „NET.Comm" u kojoj se vode zanimljivi konstruktivni razgovori PC-evaca i „amigista", po pitanju modemskih komunikacija, upotreba komunikacionih programa i off line reader-a. Posećenost beleži i tematski neopredeljena konferencija „NETClub" o kojoj korisnici slobodno razgovaraju, slično ćaskanju u konferenciji „NET.Chat".

Organizacija SET-a je takva da se većina konferencija nalazi na svim BBS-ovima, tako da kada pošaljete poruku na jednom, zbog Ech karaktera konferencije, ista poruka „proleti" celim sistemom i čeka odgovor. Odgovor se može uputiti opet sa nekog drugog umreženog BBS-a i ako je konferencija javna (a ne privatna), možete ga očekivati već sutradan. SET mreža je relativno demokratska, tako da svaki korisnik koji oseti potrebu da se uključi u raspravu, to može i da učini.

Polako dolazimo i do upotrebljavanog BBS softvera. Najbolji u klasi je Ami Express sa verzijama 2.39 i više, za Amigu, dok se na P bordovima koriste RemoteAccess, PCBoard, QuickBBS, WildCat i neki domaći programi. Ako BBS ne radi na Amigi, to ne znači i da isti na podržava našu „prijateljicu" (primer Kuchewo BBS), uzgred, retki su domaći Amiga bordovi, mnogo je više onih koji je samo podržavaju.

A kako sve to izgleda?

Posebnu pažnju pri izboru BBS-a možemo posvetiti izgledu. Korisnički interfejs po pravilu može biti komandni i režim sa menijima. Razlika je očigledna: komandni mod se ponaša kao da se nalazite u CLI-u nasuprot mnogo ljubaznijem modu sa menijima, prilagođenog početnicima. Atraktivnu ANSI grafiku u modu sa menijima i prijatno okruženje poseduje InfoSYS BBS. Jedna od prednosti AmiExpress-a na sličnim PC programima je baš u izgledu - listinzi datoteka su mnogo lepši jer se za imena koristi i preko 12 karaktera, a opisi fajla propratne informacije idu u više redova. Pri tome moram primetiti nepostojanje FullScreen editora za on line pisanje poruka, što ga opet delimično izjednačava sa PC konkurentima.

A da li mogu i ja?

Pored opterećenosti lošom ekonomskom situacijom, sprečeni da se dalje razvijaju, BBS-ovi na Amigi i za Amigu ipak opstaju. Stvaranje novih bordova znatno je redukovano. Izgleda kao da srećni vlasnici Amiga s dosta memorije i velikim hard diskom ne žele da otvore BBS-ove. Donekle su u pravu... To je ipak odgovoran posao u kome samo najjači opstaju.

Nik Stojanović
Moderator na
Huteru („NET.Amiga")
i Hellasu („Hakeri")

Joj, račun...

Šta još možete učiniti na planu povećanja telefonskog računa?

Domaći BBS-ovi

Najrasprostranjeniji način za povećanje telefonskog računa. Naravno, da bi račun bio što veći, morate neprestano zvati. U modi je „otvaranje" BBS-ova. Korisnicima modema se pruža sve veći izbor domaćih BBS-ova. Neki „rade" se manje, neki sa više uspeha. Polako ali sigurno, konkurencija postaje sve žešća. Ukratko, više nismo ograničeni samo na zvenje par poznatijih (i donedavno jedinih) BBS-ova, već možete birati i između Amiga (Atari) PC BBS-ova, Chat sistema, Fajl servera, itd.

Ovom prilikom pozivamo SYSOP-e da nam se jave ako žele da njihov BBS bude uvršten u listu koju ćemo objavljivati.

Strani BBS-ovi

Verovatno jedan od „najprimamljivijih" načina za povećanje računa. Za ovu vrstu zabave je neophodan brz modem (14400–16800 po mogućnosti), mnogo volje, jer sve više (piratskih) BBS-ova prima nove korisnike **isključivo** po sistemu „preporuke". Trebaće vam mnogo sreće dok pronađete „slobodni" BBS. Najprimamljiviji su, naravno, novi programi. Pre nego što počnete sa „zvanjem", imajte na umu da nećete moći „slobodno" (u 99% slučajeva) skidati programe, već ćete morati i slati nešto (novo, naravno). Taj odnos (ratio) je obično 3:1 (2:1 na „elitnijim" BBS-ovima). To znači: pošaljete 1 MB, možete skinuti 3 MB. Primamljivo?

Naravno, postoje i PD (Public Doman) BBS-ovi. Na njima takođe možete pronaći ogromne količine korisnog softvera.

X. 25 (JUPAK)

Nedovoljno rasprostranjen način komunikacije kod nas. Pruža MNOGO više zabave (i ozbiljnih stvari) od gore navedenih načina. Ceo svet je povezan u jedinstvenu X.25 mrežu, i to bi mogli zamisliti kao „telefonsku" mrežu. Takođe postoje „pozivni" brojevi zemalja (DNIC). Pretplatnički brojevi. Samo, ni na jednom broju vas neće dočekati glas, već neki kompjuterski sistem. Takvih sistema ima na milione.

Mogućnosti su praktično neograničene. Od jednostavnih CHAT sistema, preko BBS-ova, do **OGROMNIH** sistema kao što je BIX („vlasnik" je časopis BYTE) gde možete naći ogromne količine informacija, fajlova i stručnjaka (u svim oblastima). Jednostavno, nećete požaliti ako nazovete JUPAK i obezbedite NUI (Network USER Identifier). Račun plaćate po količini prenetih bajtova, po „dužini" komunikacije, lokaciji sistema (USA, SPAIN, itd.), itd. Možda zvuči strašno, ali nije.

Na žalost, telefonski račun neće biti ogroman jer X. 25 linijama pristupate preko lokalnih DIAL-IN brojeva. Na sreću, višak novca ćete potrošiti plaćajući račune JUPAK-u.

Vanja Hrustić

Amiga Style superliga

Keo što vidite u ovim tabelama, igre su podeljene u petnaest kategorija - žanrova. Svaka tabela predstavlja top listu određenog žanra. Redosled igara u ovim tabelama zaviriće isključivo od ocena iz igrometra. Na taj način ćete dobiti precizniju sliku o mestu vaše omiljene igre u odnosu na ostale iz istog žanra. Dodetak „AS" uz ime igre označeva „Amiga Style" kvalitet igre, odnosno AS igru sa ocenom 90 ili više

Tabele su napravljene po slobodnoj proceni, ali će se vremenom promeniti i postati ogledalo ocena igrometara ovog i narednih brojeva Amiga Style-a.

Logičke

Svi koji su pametniji od svog kompjutera igraju ove igre

1	Gem' X	AS
2	Curse Of The Dragon	AS
3	Tetris Pro	
4	Regnarok	
5	Collossus Chess	
6	Pushover	
7	Boppin	
8	Block Out	
9	Interstate	
10	Lokomotion	

RPG

Role Playing Games su definisane kao igre koje vam dozvoljavaju da odredite osobine lika koji će se nalaziti pod vašom kontrolom.

1	Eye Of The Beholder I	AS
2	Eye Of The Beholder II	AS
3	Death Knights Of Krynn	AS
4	Treasures Of The Sav. F	AS
5	Bard's Tale I	
6	Curse Of The Azure Bonds	
7	Gateway Of The Sav. Fr	
8	Amberstar	
9	Black Crypt	
10	Lord Of The Rings	
11	Buck Rogers	
12	Elvira II	
13	Knightmare	
14	Captive	
15	Ishar I	
16	Heimdall	
17	Champions Of Krynn	
18	Abandoned Places II	
19	Oungeon Master	
20	Secret Of The Silver Blades	

Platformske

Igre koje traže od vas da skačete sa platforme na platformu.

1	Lemmings	AS
2	First Samurai	AS
3	Rodland	AS
4	Leander	AS
5	Traps & Treasures	
8	Bubble Bobble 93	
7	Lion Heart	
8	The Lost Vikings	
9	Gods	
10	Morph	
11	Yo! Joe!	
12	Super Frog	
13	Creatures	
14	Fire & Ice	
15	The Humans	
16	Robocod	
17	Cool Croc Twins	
18	Blues Brothers	
19	PP Hammer	
20	Brat	

Menadžerske

Želite da postanete milioner (dolarski)? Ovu neobičnu želju za sada ispunite nekom od ovih igara:

1	The Manager	AS
2	Ports Of Call	
3	Premier Manager	
4	1869	
5	Oil Imperium	
6	Delivery Agent	
7	Leeds United	
8	Footbal Club Manager	
9	Track Suit Manager	
10	Transworld	

Arkadne

Ako vam je ekran ispunjen neprijateljima a vi ste sami sa svojim džojstikom, onda je to definitivno arkadna (pucačka) igra

1	Project X	AS
2	Walker	AS
3	Alien Breed Special Ed	AS
4	Battle Squadron	AS
5	Chaos Engine	
6	Silk Worm	
7	Hybris	
8	Cyberzerk	
9	R-Type	
10	War Zone	
11	SWIV	
12	Turrican II	
13	Apidya	
14	Lethal Weapon	
15	Cytron	
16	Arnie II	
17	Assassin	
18	Amnios	
19	Armalyte	
20	Oragon Breed	

Avanture

Ova liga sadrži sve igre koje se upravljaju unošenjem tekstualnih komandi.

1	Cruise For A Corpse	AS
2	Maupiti Island	AS
3	Monkey Island	AS
4	KGB	
5	Elvira Mistress Of The Dark	
6	Indiana Jones The Last Crusade	
7	Lure Of Temptress	
8	Dark Seed	
9	Monkey Island II	
10	Hook	

Strategije

Zavrnite uši Cezaru, Džingis Kanu ili Napoleonu. Ovde ste vi pretpostavljeni.

1	Civilization	AS
2	Battle Isle	AS
3	Genghis Knan	AS
4	Space Crusade	
5	Celtic Legends	
6	Lords Of Chaos	
7	History Line	
8	Deuteros	
9	Storm Across Europe	
10	Warlords	

Sportske

Fudbal, boks, tenis, bilijar, golf, košarka itd. Ovo je liga sportskih simulacija.

1	Jimmy White Snooker	AS
2	Goal!	AS
3	Pga Tour Golf	
4	TV Sports Boxing	
5	John Barnes Football	
6	Tennis Cup	
7	Speedball II	
8	TV Sports Basketball	
9	Super Sports Challenge	
10	Barcelona 92	

Borilačke

Ova tabela sadrži sve igre u kojima treba da prebijete protivnika ili uopšte, da budete siledžija.

1	Street Fighter II	AS
2	Budokan	AS
3	Last Ninja III	
4	Panza Kick Boxing	
5	Golden Axe	
6	Body Blows	
7	Int. Karate +	
8	Metal Masters	
9	Fist Fighter	
10	Oouble Dragon III	

Arkadne avanture

Sve avanture u kojima treba prodrmati džojstik su u ovoj tabeli.

1	Hunter	AS
2	Flashback	AS
3	Prince Of Persia	
4	Ashes Of Empire	
5	Another World	
6	Midwinter II	
7	Megatraveller II	
8	O/Generation	
9	Cadaver	
10	Midwinter	

Arkadne strategije

Liga arkadnih strategija sadrži igre u kojima strateški i arkadni elementi imaju jednaku važnost.

1	Oune II	AS
2	Anc. Art Of War	AS
3	Transarctica	AS
4	Centurion	
5	Syndicate	
6	Campaign	
7	Armourgeddon	
8	Universal Warrior	
9	Exodus 3010	
10	Pirates!	

Vozačke
Ako vas interesuju trkačka staza i velike brzine, ne gledajte nijednu drugu tabelu osim ove.

1. Formula One Gr Prix — AS
2. Lotus Turbo II — AS
3. Lotus Turbo III — AS
4. F1 Challenge
5. Micro Machines
6. Supercars II
7. Toyota Celice GT Rally
8. Out Run Europa
9. Chese HQ
10. Vroom

Simulacije stvaranja
Ako je uloga generala suviše slaba za vas, stavite se u ulogu Boga.

1. Sim Life — AS
2. Mega Lo Mania
3. Populous II
4. Utopia
5. Powermonger II
6. Populous
7. Sim City
8. Powermonger
9. Global Effect
10. Sim Earth

Simulacije leta
Igra koja simulira let. Od papirnog zmaja do Spejs Šatla

1. Birds Of Prey — AS
2. Gunship 2000 — AS
3. B-17 — AS
4. A-10 Tank Killer
5. Space Shuttle
6. Thunderhawk
7. Reach For The Skies
8. Flight Of The Intruder
9. F-16 Combat Pilot
10. Wings

Razne simulacije
Sve simulacije borbenih vozila, brodova i podmornica kao i simulacije kontrolnih tornjeva i sl.

1. Silent Service II — AS
2. Destroyer
3. M-1 Tank Platoon
4. 688 Attack Submarine
5. Kennedy Approach
6. Strike Fleet
7. Advanced Destroyer Sim
8. Airport
9. War In The Gulf
10. Action Stations!

Cene oglasa

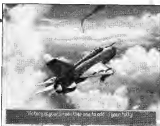
Kao što vidite iz priložena tabele cene oglasa su date u nemačkim markama i sa preciznom definicijom veličina
Manja oglase naplaćujemo 2 DEM po stubačnom santimetru (širina jedan stubac)
Za uslova i način plaćanja oglasa, kao i eventualne nedoumice nazovite 021/390-085

Format	Dimenzije	Cena
1/1 crno bele	180 × 240 mm	150 DEM
1/1 kolor	180 × 240 mm	400 DEM
1/2	180 × 118 mm ili 88 × 240 mm	100 DEM
1/4	88 × 118 mm	70 DEM
1/8	88 × 57 mm	50 DEM

Dogfight

Utisak koji je na nas ostavio Gunship 2000 još uvek je anažan, ali kao da ovima iz Microprose-a aadašnja slava (i novac) nije dovoljna.

Nismo stigli ni da odahnamo a pred nama se već nalazi jedno novo remak-delo na polju simulacija Da, Dogfight u svet simulacija ulazi na valika vrata



Volite li mlazne avione kao što je ruski MIG 15 ili možda

Pošto igra nema nikakav jedinstveni scenario ili uvod, odmah prelazimo na stvar Na prvi pogled ova simulacija je nešto sasvim obično Grafika na nivou Microprose-a, zvučni efekti standardno realni (možda malo otupeli, ali ništa nije savršeno), nema nekakvog sveobuhvatnog scenarija koji se zasniva ne nekom od bližih ili daljih ratova (preciznije: nema JEDNOG sveobuhvatnog scenarija) Ali, zato sam ja tu da vam dokažem da se radi o jednom profesionalnom i, što je najvažnije, jedinstvenom simulatoru borbe u vazduhu

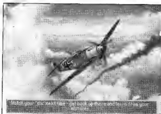
Kada se pojavi naslovni skrin obratite pažnju šta piše sitnim slovima ispod naslova „80 years of aerial warfare" Ovaj program ne obrađuje samo jedan bedni rat koji je možda trajao 4-5 godina Ovaj , ovaj proizvod ljudske genijalnosti (gde li sam samo ovo iskopao) obrađuje nekoliko poznatijih sukoba od pojave aviona do sada To su preobrađeni Prvi svetski rat, isto toliko mnogo spominjani Drugi svetski rat (bitka za Britaniju), nikada u simulacijama leta spominjan Korejski rat (bar ja mislim da nije), jako malo puta obrađivan (što se simulacija tiče) rat u Vijetnamu, skoro potpuno (ako na i potpuno) zapostavljen rat za Falklandska ostrva i na kraju dobro nam poznat ne nija rat u zalivu, sukob između Izraela i Sirije (znate ono Liban, Bejrut itd.) Bogami, svaka im čast, uspeli su da ne spomenu rat u zalivu

Da biste leteli borbenu misiju, preciznije učestvovali u nekoj od sveopštih vazdušnih bitaka u nekom od navedenih ratova, odaberite opciju MISSIONS (logično) E sad, kad kažem „sveopšta vazdušna bitka" to i mislim Naime, pre nego što po letite dobijate sažeto objašnjenje situacije i opis onoga što se očekuje od vaše strane da postigne u misiji, tj bici Tu se ne radi o samo jednom (vašem) lovcu, od kojeg se očekuje da sa vazduhom (vodom ili zemljom, po želji) sravni čitavu neprijateljsku armadu Naprotiv, u svakoj misiji na raspolaganju imate po nekoliko lovaca, nekada i cele eskadrile, kojima pre početka bitke izdajete naređenja Od vaše malenkosti se, znači očekuje, ne da bezglavo uleti u neprijateljske redove i počne da besciljno troši metke i projektile, već da deluje u sklopu jednog masterplana Što će reći, na početku izdajete naređenja računajući sa još jednim lovcem (vašim) koji, jednostavno rečeno, treba da popuni rupa

U igri je obrađeno, do najmanje sitnice, kako spolja tako i u kokpitu, ukupno 12 aviona Znači dva tipa, jedan na svakoj strani, po ratu Na raspolaganju nam stoje Sopwith Camel i Fokker Dr I, Supermarine Spitfire i Messerschmitt Bf109E, F86 Sabre i MiG-15, F-4E Phantom i MiG-21, Sea Harrier i Mirage III, F-16 Fighting Falcon i MiG 23 To su avioni za čijim komandama možete sedeti Pored ovih, tu je i isto toliko (ako na i nešto više) „statista" - aviona koji se pojavljuju u bitkama, a koje ne možete voziti

Osim MISSIONS, tu je još i opcija DUEL koja omogućava borbu jedan na jedan Pri tome birate rat u kojem će se odigrati dvoboj i položaj, u odnosu na neprijatelja, iz kojeg počinjete (Behind enemy, enemy behind, head to head itd) Sve ovo, još uvek, za neke možda nije dovoljno da im dokaže da se ne radi o običnoj simulaciji leta Ali ja imam još jedan adut u rukavu! Postoji i treća opcija koja glasi „WHAT IF?" Ilustracija ove opcije prikazuje crvenog trokrilca (Fokkar Dr I) a iza njega, bliže nama, lovca F-16, kako pod pravim uglom izranja iz oblaka Šta sad? Gde ste još bili u situaciji da možete supermodernog lovca da suprotstavite platnenom kršu iz Prvog svetskog rata? I ne samo to Možete da pravite kombinacije od svih 12 aviona I šta više da vam kažem?

No, dosta je bilo priče Da rezimiramo Dogfight nije nešto revolucionarno u pogledu grafike i zvučnih efekata ali, gledano u celosti, sa svim sitnicama ovo je igra koja ima velike šanse da postane hit (ako već nije) Da biste sebi omogućili užitak koji pruža F-16 koji se sa visine od 50000 stopa, pri punoj brzini, obrušava na formaciju od nekoliko bednih Messerschmitt-a, i još mnogo toga, potrebna su vam tri disketa i bar 1 megabajt Sad, ja sam vam rekao a vi odlučite



...elisne avione kao što je nemački „maseršmit"? U bilo kojem slučaju ovo je igra za vas

Pavle Vukadinović

AMIGA Style

Overdrive

Team 17 do sada nije znao za neuspeh. A, da li tako oataje, upravo ćemo razmotriti.

Sledeći stazu svojih prathodnika (Alien breed, Assassin, Superfrog itd.), koji su, svi do jednog, postali megahitovi, do nas stiže Ovardrive. Ovaj put ne radi se ni o kakvoj pucačini ili arkadi, radi se o automobilskim trkama. Naravno, nije u pitanju ništa standardno, tipa sedneš u bolid i voziš, voziš, voziš, radi se o nečemu zanimljivijem.

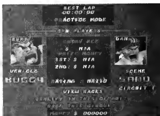
Sed, vi ste profesionalni vozač, sa nešto malo para i, nadam se, dobrim refleksima i jakim živcima. Vaš cilj je, ako do sada već niste pogodili, da se izborite za titulu najboljeg i, logično, uvećate početnu sumu novca što je više moguće. Na raspolaganju vam stoji pet vrsta, pa, recimo zemljišta, na svakom „zemljištu" po četiri staze, i četiri vrste trkačkih automobila. Na početku igre u OPTIONS možete, između ostalog, odabrati jedan od modova igre, ARCADE (kompletna igra), PRACTICE (besplatno uvežbavanje, sa protivnicima, bilo koje od dvadeset staza), TRIALS (vožnje po nekoj od staza - postavljenje brzinskih rekorda) i LINK UP (igranje više igrača preko modema).

Rekoh da postoji nekoliko vrsta „zemljišta" i vozila. „Zemljišta" su, po težini: Grand Prix (standardno trkalište bolida), City, Ice (staza prekrivena ledom, na nekim mestima i prema tome, veoma opasna), Desert (pustinja, pesak, dina) i Arena (radi se o trkalištu kamiončića sa velikim točkovima, 4x4). Vozila na raspolaganju su: GP (standardni bolid), Sport (sportski trkački auto), Buggy i 4x4 (znate ono, sa veeelikim točkovima). Kompjuter vam posle svake završene trke nudi četiri nove koje nasumice sklapa od postojećih „zemljišta" i vozila (nemate svoje lično vozilo, već vam se u svakoj trci dodeljuje novo). Da biste učestvovali u nekoj od trka potrebno je da vlasniku staze platite, što automatski isključuje ono „Važno je učestvovati", u ovoj igri za idealiste nema mesta. Za osvojeno treće mesto ne dobijate ništa i diskvalifikovani ste (igru možete dva puta nastaviti tamo gde ste neslavno završili, pod uslovom da vam je ostalo novaca). Za osvojeno drugo mesto dobijate onoliko novca koliko ste platili, a za treće dva puta toliko. U svakoj trci učestvuju po tri takmičara i, kao što rekoh, samo prva dva prolaze.

Na stazi možete naići ili pokupiti razne stvari, od turbo ubrzivača i lokvi ulja pa do novčanih bonusa. Vaši suparnici, kao što je red, ne poznaju pravila fer plaja i svaki put kad su vam u blizini nastojaće da vas gurnu sa staze. Nemojte se ustručavati da im uzvratite istom merom! Ovo čini igru još zanimljivijom i za razmišljanje.

Kao što je ustaljena praksa kod igara iza kojih stoji Team 17, i ove plení lepom grafikom i odličnim zvukom. Pogled je kao u Warm Up, od gore, što je trenutno manje-više novina, koja se viđe sve češća u igrama ove tipa. Čak i bez neke naročite ideje i originalnosti igru bih vam mogao preporučiti, čisto za razbibrigu (mogla bi čak i hit da postane). Nalazi se na tri diskete i, naravno, potrebuje jedan megabajt memorije.

Pavle Vukadinović



Spremite se, vežite pojaseve i podesite parametre u ovom uvodnom skrinu



Imate vozačku dozvolu? Nema veze, ionako bi vam je u ovoj igri oduzeli

Dragi čitaoci,

Ovaj vaš i naš časopis otkada je stao na svoja noge dobio je nekoliko novih rubrika. E, ovo je jedna od njih. Od sada pa nadalje zvaćemo je „Amiga Style special". U okviru ova rubrike objevljivaćemo opise najnovijih igara za koja mislimo da mogu postati hit. Naća to biti kompletni opisi već obično samo neka vrsta preglede. Ovi tekstovi neće imati igrometar zato što već samo to što sa nalazi u ovoj rubrici treba da vas naveda da sami pogladata igru. U svakom slučaju pogledejte šta piše pa onda vi nema napišite da li vam se sviđa ova rubrika ili ne, i zašto.

DRUŠTVENE IGRE NA TABLI

Shogun

Šah, Monopol, Ne ljuti se, čoveče. Zaista se kod nas poznata društvene igre na tabli mogu izbrojati na prste. S druge strane, na Zapadu, pogotovo u Americi, postoji na hiljade drugih igara, klubovi ljubitelja istih i kompanije koje se bave stvaranjem novih igara. Ne, nije to zbog toga što oni imaju para ne bacanje, većina igara ima simboličnu cenu. To je zbog toga što je prirodno da čovek traži nove načine za zabavu u slobodno vreme. Ne možete svaki put kad krenete na izlet (ili ostanete u kući zbog kiše) poneti kockice za džambo ili karte. Vremenom i to dosadi. Poenta je u aktivnom odmoru. Ništa nije lepše nego provesti slobodno vreme u krugu porodice ili prijatelja uz neku zanimljivu igru.

Po slobodnoj proceni, igre na tabli bi se mogle podeliti u tri kategorije:

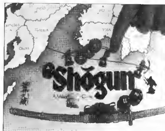
Prva, „laka" kategorija su avanturističke igre. To su po pravilu vrlo jednostavne igre za sve uzraste, pa se najčešće igraju u krugu porodica. Blizak su srodnik igri „Ne ljuti se, čoveče", meda obično mnogo uzbudljivije.

Druga, „srednja" kategorija su takozvane „Dungeon Master" igre. U tekvim igrama jedan igrač dobija posebnu ulogu. On postaje „Temničar" odnosno „Dungeon Master" koji postavlja zamke ostalim igračime i u toku igre ih otkriva. Imali ste prilike da se upoznate sa igrama na Amigi kao što su „Hero Quest" i „Space Crusade" koje su svoju prvu verziju imale na tabli, a zatim su adaptirane za kompjuter.

Treća, „teža" kategorija su strateške igre. Najlakše ćete ih prepoznati po tabli sa šestougaonim poljime mada to nije izričito pravilo. Ove igre mogu biti toliko komplikovane da pravila i primeri mogu dostići veličinu knjige od 300 stranica.

Za ovaj broj uzećemo za primer stratešku igru „Shogun" poznate američke kompanije „MB" (Milton-Bradley). Velike kuće kao što je „MB" igre prave u serijama. Tako je na primer igre „Shogun" iz serije „Gamemaster". Sve igre iz serije imaju sličnu opramu, način igre i pravila. Ono što ih razdvaja je tama. U „Shogunu" je, pogađate, tema samurajski ratovi u Japanu s kraja 16-og veke, dok su u drugim igrama iz ove serije, keo što su „Fortress America" i „Axis & Allies", teme izmišljeni napad Rusa i Kubanace ne Ameriku, odnosno sukob sila osovine i saveznika u Drugom svetskom ratu.

Većini će se čitalaca sva ova priča do sada učiniti nestvarna ili zamršene. Ipak, šou tek sada počinje. Krenimo od oprema. „Šogun" je spakovan u primamljivo dizajniranu kutiju formata 50 x 30 x 10 cm. Sa svake strane kutije stoji naziv igre i proizvođača i bogato aranžirana ilustracija sa opisom sadržaja. Kad sagledate ambalažu krene vam voda na usta, a šta biva kad je raspakujete. Unutar kutije naći ćete: presavijenu trodelnu mapu Japane dimenzija 70 x 50 cm, pet kesica sa po 72 figurice samuraja u pet boja, visine oko 3 cm, 26 figurica samuraja-ronina, jedne figurica ninda, šest kockica od 12 stranica (kažem kockica ali ovo talo se zove drugačije, samo ne mogu da se setim kako), 30 plastičnih novčića (reprodukcija zlatnike iz tog vremena), 72 kartice-tapija provincije sa mape, uputstvo sa pravilima i primerima na 3 strane A4 formata (kao Amiga Style) i još mnogo, mnogo drugih sitnica i pomagala. O opremi bi se moglo zaista naširoko pričati, međutim to nama ne znači mnogo jer nemamo sa čime da uporedimo. Doduše, i pravila i način igre kojima ćemo posvetiti najveći deo teksta nisu svime poznata stvar, ali će sigurno većinu zainteresovati.



Izuzetno obrađene figurice, novčići i dvanaestostrane kockice su elementi ove fantastične društvene igre

Šogun je igra za 2-5 igrača. Po svom obliku veoma podseća na „Nobunaga's Ambition" (igra sa Amige). Sličnosti se odnose uglavnom na istorijski period, ali ne i na koncept.

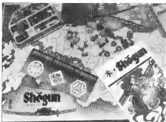
Na početku svaki igrač odabere boju svoje vojske. U skladu sa izborom boja igrači uzmu figurice, paraven i „armijsku" tablu. Zatim se, zavisno od broja igrača, određen broj karata tapija podeli svakom igraču (npr. kada su u igri tri igrače, svaki dobije deset karata). Ove karte po poleđini i veličini izgledaju kao obične igraće karte, međutim na licu umesto broja imaju umanjenu mapu Japana ne kojoj se nalazi ime provincije i njen položaj. Za svake tri provincije (tj. karte) u posedu, igrači dobijaju jedan novčić koji se zove „koku". Dakle, na početku svako dobija i po tri „kokue". Kada se karte podele svaki igrač naizmenično zauzima provincije (dobijane slučajnom podelom karata -tapije) postavljanjem svoje vojske.

Nakon ove priprema, pošto je igra podeljene na faze, počinje prve faza, „Planiranja". Svaki igrač uzme specijalno dizajnirano postolje od stiropora (u obliku zidina zamka) koje ima pet pregrada za raspoređivanja novčića i žljeb za mali paravan. U ovoj fazi igrači rasporeda novčiće po želji, pazeći pri tome de ostali ne vire iza paravana. Kade igrači završe raspoređivanje, po dogovoru skinu paravančiča i pokažu stanje u pregradama, tj. kako su rasporedili novac. Ovih pet pregrada predstavljaju naredne faze u igri.

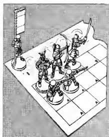
Prva pregrada, odnosno druga faza, doslovno nosi naziv „Izvlaćenje mačeva". Onaj ko ovde uloži najviše novca igra prvi, a ostali izvlače slamku, odnosno za ovu priliku specijalno napravljene male plastične samurajska mačeve (dužine oko 15 cm). Ove male „Katane" određuju redosled po broju reljefnih dijamanata koji se nalaze na sredini sečive. Katana sa jednim dijamantom označave igrača koji igre prvi (dva dijamanta drugog itd.) i on je uzima i postavlja na posebno postolje od stiropore. Na ovaj način nema zabune oko redosleda igranja.

Treća faza se zove „Zamak". Ukoliko je neko uložio novac u izgradnju zamka, sada može uzeti jednu maketu zamka da bi je postavio na početku sledećeg poteza Zamak služi za učvršćivanje pozicije neke strateški važne provincije.

Četvrta faza je „Regrutacija". U ovoj fazi igrači mogu kupiti novu vojsku ako su tako planirali. Obično se ovde potroši najviše „kokua". Vojska je po svom sastavu podeljena na samuraje i „ašigaru"- seljake pešadince. Ašigaru koji se dele na kopljanike i vojnike sa musketama su jeftiniji, ali zato i slabiji. Snage figure se meri brojem koji treba da se dobije na kocki da bi napad bio uspešan. Tako kopljanici i „musketari" imaju snagu 4, dok samuraji-mačevalci 5, odnosno samuraji-strelci 6. Pri tome za jedan „koku" može te dobiti jednog samuraja-strelca ili dva samuraja-mačevalca ili dva „musketara" ili tri kopljanika. Takođe, postoje i tzv. „Ronini" čija je vrednost jednaka samurajima-strelcima. Kupljeni vojnici se mogu postaviti direktno na glavnu mapu ili na tzv. „armijsku" kartu. Armijske karte su u stvari kartoni dimenzija 10 x 28 cm sa iscrtanim prostorom za tri armije. Svaka armija ima svog generala – „Daimyo"-a, čije mesto je označeno slovom „D". Mesta označena sa „S" su rezervisana za samuraje, dok mesta sa oznakom „A" su samo za „Ašigaru", tj. pešadince. Svaka armijska karta takođe ima prostor na kojem se prati iskustvo armije, posebnim markerom u obliku figurice vojnika koji drži zastavu. Još jedan takav marker označava položaj armije na glavnoj mapi.



Oprema igre je veoma obimna pa vam na ovoj slici predstavljamo samo jedan deo



Ovako izgleda položaj figurica na „armijskoj karti"

U fazi „Ronin" igrači koji su je planirali mogu unajmiti Ronine, odnosno lutajuće samuraje. Iako samuraji, Ronini se ne armijskoj karti stavljaju sa oznakom „A" gde stoje obični vojnici. Pravila igre fantastično prate klasnu hijerarhiju onog vremena.

„Ninda" je faza u kojoj igrač koji je ponudio najviše novca dobija crnu figuricu ninde. Ninda se može koristiti na dva načina – ubijanje protivničkog Daimyo-a (verovatnoća 8), – špijuniranje planova protivnika na početku narednog poteza (verovatnoća 9). Što se tiče prvog, ukoliko ninda uspe (rezultat na kocki 1-8), ciljani Daimyo se obara a njegove armija gubi sve iskustvo i „zamrzava" se do sledećeg poteza kada na njegovo mesto dolazi naslednik. Ukoliko ninđa ne uspe (rezultat 9, 10, 11 ili 12), lovina postaje lovac i baca kocku za kontranapad.

Nakon što se upotrebi planirani novac dolazi sedma, glavna, faza „Vođenje rata". U ovoj fazi se odvija najzanimljiviji deo igre. Svaki igrač, kada dođe na red, po potrebi premesti svoje armije na povoljniji položaj, zatim označi mesta napada, zajedno sa protivnikom reši sukobe pomoću kockice, ukloni „poginule" i razmesti armije u što povoljniji položaj za odbranu. Na isti način igraju i naredni igrači. Jedan za drugim pokušavaju da ostvare svoje zamisli kroz niz jednostavnih ali mnogobrojnih pravila.

Faza 8 nosi naziv „Uklanjanje Ronina". Budući da su Ronini plaćeni samo za jedan potez, oni se u ovoj fazi skidaju sa table i stavljaju sa strane gde će sačekati novog gospodara koji će ih unajmiti.

Poslednja, deveta faza je „Sabiranje kokua". U ovoj fazi igrači za svake tri provincije u posedu dobijaju jedan „koku" i igra može krenuti iz početka. Ukoliko vlasnik ninde nije iskoristio nindu kao atentatora, može ga sad iskoristiti za otkrivanje planova protivnika. Naime, ako da dovoljan broj kockica, vlasnik ninde ima pravo da vidi planove jednog od protivnika i da ne taj način odredi svoje.

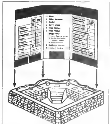
Cilj igre je da se sakupi polovina od 70 provincija sa karte. Igrač koji na kraju poteza sakupi 35 karata-tapija postaja Šogun i igra je završena. Igra je u celom toku toliko uzbudljiva i neizvesna da i iskusni igrači mogu sedeti za tablom i više od 8 sati.

Šogun je izdat 1989. i u Nemačkoj košta oko 30 maraka.

Poenta

Sigurno ste već u inostranim Amiga časopisima videli strane posvećene društvenim igrama na tabli. Ovaj članak bi trebalo da otvori takvu rubriku u Amiga Style-u. Kod nas doduše, ne postoji tržište za ovakav vid razbibrige, pa će se mnogi upitati čemu sve ovo? Pa, recimo da bi ova priča mogla nekoga da zainteresuje.

U sledećih nekoliko brojeva bavićemo se igrama izdatim u inostranstvu, a kasnije i nekim koje su izdate kod nas. Takođe, da ne bi naprazno naklapali, pripremamo i jednu igru koju ćemo objaviti ukoliko bude zainteresovanih.



Paravan ima svoje specijalno dizajnirano postolje od obojenog stiropora

Svakako, ako imate neki predlog, ideju ili imata igru koju ste kupili „napolju", ili, pak, napravili, pišite nam na našu adresu. Zajedno ćemo ovu rubriku uobličiti i eventualno usteliti.

Smail Ališić

UPOMOĆ

Dragi igrači,

U jenuerskom broju AS pojavile se jedne zanimljiva rubrike koje je trebalo da se zove „Help" ili „Upomoć". Sad, ta rubrika se, na žalost, i porad mog zalaganja i vaša vetrana podrška, pojevila još samo u mertovskom broju.

U okviru nje bilo je objevljeno rešenje za Flashback. Na žalost, zbog neredovnog izlaženja časopisa, pitanja koja ste slali kao i naši odgovori i neki prilozi, a i par kompletnih rašenja igara, već posla prvog maseca kašnjenja gubili su svoju „važnost", ili bolje rečeno popularnost.

Sada keda su problami oko izlaženja časopisa rešeni, i postojenje ove rubrike je ponovo moguća. Teko ću vas još jednom zemoliti de nam šaljste vaša pitanja, koja ćemo ili objaviti i onda čekati de nako odgovori na očajničkı poziv upomoć, ili ćemo se potruditi i sami odgovoriti. Dakle, citiram saba: „Očakuja se de svoja pitenja, savets, fore & fazone, šifre pa i kompletne rešenja (ako treba), šaljete u ovu rubriku."

Pavle Vukadinović

The Chaos Engine

Player	CPU	World	Paswort
Brigand	Gentleman	2	ZUKMQBPNP9SD
		3	MC0BK4LJ3US1
		4	BQYBK4B9MV54
Merlenary	Nawie	2	ZVHNGKPSQ3DO
		3	OZ7FK8T0ZMWY
		4	TFRBK4PRKT17
Gentle-man	Brigand	2	S5PVD47V0LCV
		3	H68BKMR1G3NC
		4	Y#RBK8CSJ002
Nawie	Thug	2	X1P2XLG50LDS
		3	HRRRBK4CX740S
		4	#F8BKRSY36MY
Thug	Preacher	2	VGVKJWXO4JJ0
		3	80RBK85HXD98
		4	M0CSK421LV7
Preacher	Brigand	2	TP3WZYOT4DJP
		3	QZ#BK02PS3JR
		4	C8CBKYZTZTQ#

Sleepwalker

Ukucati:

DINGADINGDANGMYDANGAL ONGLINGLONG taster TAB za vreme igre – da mesečar zaspe.

Return – sl. nivo.

Desert Strike

Unssite pre igre kao pasword TQQQLOM. Umesto 3 imećete 5 života.

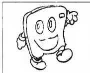
Body blows:

Kada se pojevi glavni meni, džojstik u portu 1 držati na levu stranu, a džojstik u portu 2 držati na desnu stranu (istovremeno 5 sec.) dok se ne pojavi cheat – meni

SUPERFROG	
WORLD 1 LEVEL 2 234644 LEVEL 3 447464 LEVEL 4 747822	WORLD 2 NIVO 1 392822 NIVO 2 446364 NIVO 3 984448 NIVO 4 477444
WORLD 3 NOVI 1 343522 NIVO 2 882311 NIVO 3 992334 NIVO 4 091332	WORLD 4 NIVO 1 467464 NIVO 2 818234 NIVO 3 182394 NIVO 4 298383
WORLD 5 NIVO 1 452234 NIVO 2 984841 NIVO 3 383772 NIVO 4 093152	WORLD 6 NIVO 1 387211 NIVO 2 981122 NIVO 3 017632 NIVO 4 398112

Izaberimo maskotu

Poznato je da skoro svaka veća manifestacija, kao svoj dobro prepoznatljivi znak, ima nekog svog zvrka kao maskotu. Za časopise, kekev je Amiga Styla, to možda nije praksa, ali kreiranja maskota nam se učinilo kao dobre idaja. Zamislite to na taj način da se u maskoti prapoznaje Amiga Style. Ako smatrate da možste stvoriti bolju kreeciju od ove koju smo vam mi predložili, ili znate nakog ko može, slobodno nam se javite.



Takođe bi bilo poželjno da maskotu nakako nazovemo, pa Vas pozivamo da joj kumujete. Svoje predloge pošaljite što pre. Rok ne postoji, ali čim pristigna dovoljan broj pradloga, Redakcije će deti svoj sud. Ako budets dovoljno vredni, promocija se može dogoditi već u narednom broju. Tehnička strana nije važne. Dakle, nije bitno de li su crteži na papira ili ćete ih poslati na disketi (ili modemom). Ako imete nekih nedoumica, obratite se Redakciji (021/390-085).

Adresu znate:

Amiga Style

21000 Novi Sad, Futoški put 39

Pišite za Amiga Style

Ukoliko sa smatrate sposobnim da napišate informativni tekst o nekoj temi vezanoj za dragu nam „prijatelјcu", mi Vas nestrpljivo očakujamo. Bilo da ste igrač, korisnik Amiga, programar pred kojim je neki projeket ili prosto, iz dna duše mrzite PC, podelite svoja iskustva sa ostalim čitaocima Amiga Style-a. Ako nemate ideju o čemu biste pisali, mi ćemo Vam predložiti neke teme.

Da biste dobili dalja uputstva, učinite meli nepor, potražite telefonski eperet i nazovite **021/390-085.**

Tarbos III

Nije se opirao, osećajući da je to beskorisno Osatio je kako je ušao na drugi nivo i bio je uzbuđen

Nalazio se dublje nago ikad ranije Ali još uvek je išao dole, i uskoro osetio kako tone iz drugog nivoa, prelazeći poslednju prepreku Saznanje o ovoma što se dešava šokiralo ga je

– Samo bi (-) mogao ovo da uradi!

Onda se džinovska ruka otvoria, izlažuči ge prvom nivou Osetio ja ogromnu moč koja ga ja dovukla dole beskrajno biće prema kojem ja njegovo ljudsko obličje bilo manje nego patuljasto Osetio je kako u njemu raste strah, ali njegova radoznalost bila je veće

„Ko si ti?“, zapitao ja tiho Ako bi (-) rekao svoje ime, mogao bi ga ponovo dozvati

– Ako izađam odavde

Kralj Pakla promenio je svoj izglad čistog haosa i uzao oblik koji se mogao shvatiti ljudskim čulima Osmeh prede preko ogromnog lica

„Pozdrev, Tarbose Je sam Thornahuum Ja sam tvoj otac,“ rekao je Kralj sa zaglušujućim zvukom koji je potpuno ispunio prostor Tar je ostao bez reči

– Tarbos Pećina Moj otac? Apsurdno!

(-) osmeh se raširio „Do viđenja, Tarbose Srešćemo se ponovo “ Tar je osetio kako je gurnut prema gore, brže i brže Zavikao je „Čekaj, Thornahuum! Vrati se!“ Ali sve što je čuo dok je jurio gore kroz devet nivoa, bio je zaglušujući smeh

Tar je vrištao kad se povratio iz transa Dvanaestorica dođoše u sobu i okružiše ga

„Tar, šta se desilo?“, pitali su „Osetili smo da kontrolišeš demona trećeg nivoa kad si odjednom nestao Gde “

Tar je povratio kontrolu nad sobom Ustao ja ne odgovarajući, odgurnuo je njihove ruke i pogledao Kantouna koji mu smireno uzvrati pogled Ostali se utišaše Kantoun progovori „Ne znam šta ti se dogodilo tamo dole, Tar, ali pokazao si svoju veštinu Ti si sada učitelj “

Tar se nakloni, sada potpuno smiren Ali pod njegovom smirenošću goreli su veliki bes i ambicija

Tar sada u svoju sobu i zatvori veliku knjigu skrolova sa basnim treskom Ni jedan od normalnih tomova nije sadržavao znanje koje mu ja bilo potrebno Morao je da prizova Thornahuuma i potčini ga, prisiljavajući ga da kaže istinu Još jadnom je razmislio o humki i lešu medveda, o njegovim roditeljima koji su ga našli, o (-) koji ga je nazvao Tarbos Kako bi drukčije mogao da zna za to ime ako nije on sam bio sila iza grozomornog glasnika u humci?

Udario je veliku knjigu moći pesnicom Beskorisno Sadržala je moć o kojoj je većine ljudi samo sanjala, ipak to nije bilo dovoljno da se prizova kralj Pakla Bili su mu potrebni stariji dublji skrolovi ispunjani vačom moći

Sledaceg dana Tar je posetio Vrhovnog učitelja "Da, Tar," reće on, gledajući ga preko skrolova na stolu, "Šta je bilo?" Tar ga pogleda pravo u oći "Želeo bih da pročitam zabranjene skrolove, ona koji su zaključani u zadnjem delu biblioteke "

Kantoun se podiže "Ti čak ne bi trebalo da znaš za njih!" Tar sleže ramenime "Nije bilo taško saznati Mogu li da ih pročitam?" Kantoun sede nazad u stolicu, ozbiljnog izraza na licu "Za šta su ti oni potrebni?„

Tar pogleda u stranu, onda reča "Radi se o eksperimentu koji hoću da izvršim Želim da prizovem (-) "

"Šta?!" uzviknu Kantoun "Jesi li poludeo? Čak ni ja ne bih pokušao da pozovem kralja Pakla! Naređujem ti da napustiš ovaj eksparimentl" Tar se zažari, a onda se obuzda

Ti, stara ludo, mislio je, ja cu imati te knjige čak i bez tvoje dozvole

"Naravno, Vrhovni učitelju Uništiću moje belaške pod hitno ' Onda se okrenuo i olišao Kantoun ga ja posmatrao kako odlazi i pitao se zašto je Tar želeo da prizove (-)

Sutradan Tar je sedeo u biblioteci i čitao zabranjane skrolove Uspeo je da obija bravu i slomi magične pečate Sada ja sedeo tamo, predano čitajući, uz put praveči belaške

Vreme prođe neopaženo Našao je čaroliju koja mu je bila potrebna i prepisao glavna delove Prepisivao je poslednje zapisa kad se vrata biblioteke odjednom uz tresak otvoriše Vrhovni učitelj Kantoun stajao je na vratima, očigledno besan On dođe do stola za kojim je Tar čitao, pogleda dole na skrolove i nazad u Tara i zalupi knjige

"Tar," reče on glasom koji ja podrhtavao od suzdržanog bese "Ja lično sam ti rekao da ne čitaš ove knjige One mogu da se koriste samo uz odobranje dvanaestorice i mene Nisi poslušao direktno naređenje i bićeš kažnjen Do sunčevog zalaska napustićeš ovu kulu Možeš nastaviti svoja proučavanje u maloj kolibi na bregu sevarno " Kantounove oči besno savnuša kad ja video da Tar mirno gleda u njega, očito ne potresan

"U redu, Vrhovni učitelju," rekao je smirenim glasom "Našao sam ono što sam tražio Nemam potrebu da ostanem u ovoj kuli "

Ustao je i izhodao iz biblioteke, ostavljajući Kantouna da bez reči zuri u njagova leđa

Istog poslepodneva Tar je napustio kulu i ušao u kolibu Bila je stajala prazna neko vreme, ali ju je on uskoro učinio nastanjivom Nikade nije pogledao nazad ka kuli

Tar pogleda kroz prozor svoje radne sobe Sada je bilo dovoljno mračno Velika oluja sa spramala iznad kolibe Okrenuo se od prozora i pripremio se Sade je imao dovoljno znanja Mogao bi biti sposoban da pronađe i kontroliše Thornahuuma Drhtaj prođe njegovim telom Zabranjeni skrolovi su bili užasni Čitavo njegovo biće se osećalo jadno posle čitanja tih prastarih, grozomornih knjiga Ali, sada je bio spreman

Pripremio:
Pavle Vukadinović

Amiga Style igrometar

Da li ste već upoznati sa izgledom stranih Amiga časopisa? Amiga Format, CU Amiga, One For Amiga, Amiga Action, Amiga Joker samo su neki od njih Ovi listovi u sadržaju često imaju različit pristup, ali i neke neizbežne sličnosti Jedna od tih sličnosti je igrometar Praktično nema Amiga časopisa koji se bavi igrama a da ga ne sadrži Zbog toga i naš časopis uvodi igrometar koji bi trebalo da pomogne tekstualnoj oceni igre autora članka Naš igrometar kao što vidite, sastoji se od ocene za grafiku i zvuk, ukupne ocene (koje se nalazi u disketi ispred naslova) i položaja na žanrovskoj tabeli u „Amiga Style ligi igara“ Ocene u igrometru sastavljaju autor opisa i dva člana Redakcije

Možda će neko od vas reći da igrometar (čak i u ovako složenom obliku) odražava subjektivno mišljenje Ukoliko takvih glasova bude mnogo, razmotrićemo njegovu dalju ulogu Jedno je sigurno, subjektivna mišljenja i različiti ukusi će uvek postojati

NAZIV IGRE (BROJ DISKETA)
IZDAVAČ

Grafika
100
90
80
70
60
50
40
30
20
10
Zvuk

MESTO NA LISTI

TIP IGRE



Dune II

The Battle of Arakis

Arakis Peščana planeta poznatija pod imenom Dina Naizgled beživotan i potpuno nevažan svet Arakis je, u stvari, jedini izvor začina Melanža u celom poznatom svemiru Zbog ta jedne sitnice (na kojoj se, uz put, zasniva celo jedno carstvo) Arakis je postao veoma važna strateška tačka i, prema tome, razlog neprekidnih gloženja i sukoba velikih kuća jer (sada sledi ona dobro poznata teorama) „Začin kontroliše imperiju Onaj ko kontroliše Dinu, kontroliše začin." Prema tome ONAJ KO VLADA DINOM KONTROLIŠE CARSTVO (Ovo ja bio za one čitaoce, nadam se da ih nema mnogo, koji još nisu upoznati sa značejem i postojenjem uopšte, Herbertove peščane planete Sade sledi ono glavno!)

Elem, pošto je opštapoznata stvar da će ona kuća koje zauzme Dinu automatski dobiti otvoren put ka prestolu, vladajuća dinastija (po knjizi to je kuca Korino), iz generacije u generaciju more da održava ravnotežu između snaga velikih kuća Sadašnji car Frederik IV, pozvao je tri najveće kuće da dođu na Dinu i zametnu bitku do istrebljenja, bitku za začin, bitku za vlast No, car ima planove u planovima Jednom na Dini on će na oku imati sva tri pretendenta na tron Ako vešto bude pomagao malo jednoj, malo drugoj, malo trećoj kući bitka se može voditi godinama, možda čak i decenijama Na kraju sve tri vojske će biti iscrpljene i prema tome laka meta za njegove sardaukare, legije smrti Ogromne armija došle su na Dinu Plemeniti Atreidi, lukavi Ordosi i zli Harkoneni

Velike kuće Lanstrada

Jedina ustanova koja može otvoreno da se suprotstavi caru (osim Esnafa /Guild of navigators/), pa čak i da opovrgne neke njegove odluke je Lanstrad, savet velikih kuća Najjače i najuticajnije porodice/kuće Lanstrada su Atreidi Ordosi i Harkoneni Kada bi te tri vodeče porodice bile eliminisane Lanstrad bi dobio udarac od kojeg bi se teško oporavio Još jedan od planova u planovima Pa, vreme je da, konačno, kažemo nešto i o tim kućama

1. House Atreides

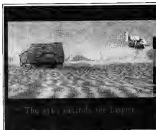
Atreidi potiču sa planete Celadan To je svet sa umerenom klimom i velikim okeanima, četiri petine njegove površine prakriveno je vodom Poljoprivrada i tehnologija su veoma razvijeni što doprinosi skoro savršenim uslovima za život Narod Caledana je zbog toga miroljubiv i u potpunosti pacifistički nastrojen U saglasnosti sa gore navedenim osobinama, vojske Atreida u osnovi su sastavljene od leke pešadije i brzih terenskih vozila (Trike) Atreidi će uključivenje teškog naoružanja u svoje trupe odlagati što je duže moguće Njihova vojna doktrina u potpunosti isključuje upotrebu teško naoružanih i oklopljenih vojnika (Heavy Troopers)

2. House Ordos

Reč ja u stvari o više malih kuća povezanih u trgovački kartel Centralni svet kartela je mala neugledna planeta na periferiji poznatog svemira Temperature ovog surovog sveta su obično više stepeni ispod nule tako da je površina prekrivena večnim ledom Pošto ni jedne od ordoških porodica nije pojadinačno naročito mocne ili uticajna, niti ima posebno razvijenu tehnologiju, kartel sva svoja tehnološka i poljoprivredna dobra uvozi iz obližnjih sunčevih sistema Ordosi nemaju pravih prijatelja ili saveznika jer ne veruju nikome i njihovi odnosi sa drugima su isključivo poslovni Sve u svemu ovaj savez ja veoma moćan i nece birati sredstva pomocu kojih će uspostaviti potpunu kontrolu nad tržištem, koje je, kao i sve ostalo, zasnovano na začinu Kartel na tolanše greške, jer njihovi postupci su do tančine isplanirani i proračunati, ali ume da nagradi uspeh

3. House Herkonnen

Sa mračnog sveta Giedi Prime divlji Harkonani proširili su svoj uticaj širom poznatog svemira Mnoge svetova, pa i čitave solarne sisteme, razorile su i opljačkale moćne armije Harkonena Osnivač porodice Harkonen, kaže se, bio je oticir carevih fanatičkih legija, sardaukara, koji je za svoje „zasluge" proteran na Giedi Prime-a Mnoge velike i male kuce žive u strahu od Harkonene koji su podjednako surovi i prema prijateljima i prema neprijeteljima Glavnina harkonenskih invazionih snaga na Arakisu sačinjena je od teške pešadije i dobro naoružanih oklopnih vozila No, veoma uskoro može se očekivati pristizanje velikog broja tenkova i drugog teškog naoružanje Cilj porodice Harkonena je očigledno, potpuna militarizacija Dine i, sasvim sigurno, carski tron



Sećate li se grafike iz „Eye Of The Beholder"? Isti tim „Westwood Companies" je radio i ovu igru

O oružju i važnijim instalacijama

S obzirom da komentari različitih menteta za ista oružja nisu uvek objektivni (sem možda Amonowi - Ordoški mentat) sledi kompletan katalog naoružanja, mala pomoć sa moje strane budućim vladarima Arakisa

Light Infartry

Moglo bi se reći da je ovo potpuno beskoristan rod vojske, pogotovo kada nisu u grupama od po trojica U prve dve misije bi se još i mogli osloniti na njih, ali kasnije Kasnije vam nisu korisni čak i ako ste Atreid, koji, kao što rekoh, ne mogu da „proizvode" Heavy Troopers

Heavy Troopere

Mnogo bolje oklopljene i jače naoružana pešadija Velika prednost im je najviše u prve tri ili četiri misije, što mogu svojim ručnim lanserima iz daljine da gađaju protivnika

Trike

Lako terensko vozilo Brzo ali slabo naoružano i oklopljeno. Korisno je u borbene svrhe samo u prvoj, eventualno drugoj i trećoj, misiji Pojavom teškog Qued oklopnog vozila Trike gubi svaki značaj, sem možda kao izviđač

Heavy Attack Oued

Najjače od lekih vozila Jedan Quad može da nadjača bar tri Trike-a. Koristite ih kao glavninu svojih snaga sve dok ne poč ne upotreba tenkova No, čak i tada mogu biti veoma korisni za izviđanje ili diverzije

Ordos Relder Trike

Ovo leko vozilo mogu da proizvode samo Ordosi Redi se o hibridu, mešavini

Trike-a i Quad-a. Brže je od standardnog Trike skauta, a takođe je i bolje naoružano i okiopljeno. Uz dobro manevrisanje može da nadjača čak i Quad. Ordoški komandant bi trebalo da u prvim misijama glavninu svojih snaga sačini od Raider-a i Quad-ova.

Combat Tank

Kad se prvi put pojavi, Combat Tank bi trebalo da predstavlja najmoćnije oružje u vašoj vojsci, bez obzira koje ste kuće. Zbog toga ga proizvodita u velikim količinama. Veoma je efikasan protiv pešadije, pogotovo atreidske koja ga ne može ni ogrebati, zato što je gazi. Pojavom boljih tenkova mogli biste ih koristiti u manjim grupama koje jurišne odrede koji ćiste put od neprijateljskih jedinica pred prolazak glavnine.

Rocket Tank

Reč je o mobilnom lanseru raketa. Veoma je koristan protiv meta koje su mu u maksimalnom dometu, dok je protiv onih koje mu se suviše približe potpuno bespomoćan. Ako ga koristite u simbiozi sa prethodnim tenkovima dobićete armiju koju će biti teško zaustaviti.

Siege Tank

Najmoćnije od svih tenkova i konvencionalnih oružja uopšte. Čim budete u mogućnosti da ih pravite, koristite ih kao glavnu udarnu snagu.

Ornithopter

Jedine vazdušne jedinice u igri. Kada ih sagradite ne možete im izdavati naređenja. Oni će leteti po mapi i napadati protivnička jedinice ili instalacije kad god mogu. Ali, ako ih već gradite ili naručujete, trudite se da ih imate najmanje po četiri.

Sonic Tank

Tajno oružje Atreida. Iako je prilično slabo okiopljen ima vašku razornu moć i veoma dugačak domet. Ako se koristi udružen sa jednim Rocket Tank-om može da uništi veliki broj neprijateljskih instalacija za malo vremena.

Deviator

Malo prarađeni Rocket Tank, inače ponos ordoške vojne industrije. Ispaljuje rakete sa nervnim gasom koji neprijateljske jedinice pretvara u ordoške. Na žalost, zbog jako kratkog dejstva gasa ovo oružje je skoro potpuno beskorisno.

Devastator

Ovo je nešto čega sa stvarno treba plašiti. Preokiopljen, prenaoružan i, na svu sreću, prespor tenk. Ovo oružje, svojstveno samo Harkonenima (a kome drugom), ima samo jednu slabu tačku, a to je sporost. S obzirom da nema pokretnu kupolu možete ga uništiti tako što ćete ga zamajavati nekim brzim vozilom i istovremeno ga gađati sa dva ili više Siege tenkova.

Što se tiče instalacija samo bih rekao koje su najvažnije, ostale podatke možete dobiti od mentata. Dve glavne građevine vaše baze su Construction Yard i Spice Refinery. Morate ih čuvati kao oči u glavi jer kada izgubite obe, a nemate dodatna silose za začin i Heavy Vehicle Factory, tako da ne možete da napravite MCV (Mobile Construction Vehicle), automatski gubite svaku šansu da pobedite. Druge dve korisne građevine, a samim tim i veoma važne su Starport i Palace. Pomoću Starport-a možete od C.H.O.A.M.-a (stanovita organizacija koja trguje svim i svačim) da naručujete sve vrste oružja, osim specijalnih, što razne fabrike naoružanja čini potpuno nepotrebnim. Svaka kuća sa palatom dobija još po jednu specijalnu opciju. Atreidi pozivaju fremene, Ordosi dobijaju sabotare (koji su ubedljivo najkorisniji rod vojske, zato što se zaleću u neprijateljske građevine i sto posto ih uništavaju), dok Harkoneni imaju mogućnost da ispale nuklearne, Death Hand projektile, koji imaju nezgodnu osobinu da protivniku zbrišu pola baze. Palata je ujedno i veša najskuplja građevina zato što njena opravka ne košta ništa kao ni ono što dobijate u njoj.

Kako sve to izgleda na ekranu

Ekran je jednostavan i samim tim pregledan. Nema gomile ikona koje vas zbunjuju a samo izdavanje naredbi ja prosto. Na glavnom ekranu vidite uvecani deo mape sa pogledom iz ptičije perspektive na građevine i jedinice. Iznad njega je prostor za poruke tipa: „Spice storage capacity low. Build silos!" i sl. Iznad toga su dva velike natpisa MENTAT i OPTIONS čiju funkciju nema potrebe posebno objašnjavati. Sa desne strane su dva manja ekrana. U gornjem vidite malu sliku jedinice ili instalacije, na koju ste kliknuli u glavnom ekranu i skalu koja pokazuje stepen oštećenja. Ako se radi o jedinici biće tu i četiri naređenja koja možete da joj izdate, a ako je reč o fabrici ili Construction Yard-u, tu je slika jedinice ili objekta sa naredbom BUILD IT. Jedinicu ili objekat koji ćete graditi birate kada kliknete na sličicu fabrike ili Const. Yard-a. Ispod ovoga nalazi se mape oblasti na kojoj vidite samo ono što ste otkrili, kao u Civilization, i to tak kada sagradite Radar Outpost.

Sa tehničke strane...

Sa tehničke strane gledano ovo je jedna veoma uredno urađena strategija. Objekti i jedinice veoma su lepo nacrtani, a tu je i nekoliko kratkih digitalizovanih rečenica (Construction complete) koje doprinose atmosferi i realnosti cele igre. Još ako vam je u stanu temperatura iznad 30 stepeni, kao kod mene, zagarantovan vam je pun doživljaj. Dune II je u suštini mešavina dve dobro poznate igre koje su svojevremeno bile hit i ušle u legendu. To su Utopia i Civilization. Može se reći da su programeri pokupili najbolje iz obe igre i dodali još neke sitnice da bude zanimljivije. Jedna od tih „sitnica" su mentati. Mentati su ljudi kompjuteri nastali posle Batlerijanskog džihada, u kojem su se ljudi pobunili protiv „mašina koje misle" (kompjutera) i uništili ih. Svaka kuća ima svog mentata koji služi kao vojni i politički savetnik. Zanimljivo je to da su mentati sve tri kuće različiti i kao takvi daju vam različita saveta i obraćaju vam se na različite načine. Tako se atreidski prema vama odnosi potpuno prijateljski, ordoški je bezosećajan i poslovan, dok vam se harkonenski obraća kao podređenom. No, sve ove zanimljivosti kao i grafika i zvuk, a o uvodu da i ne govorimo, zahtevaju mnogo prostora tako da Dune II The battle for Arakis staje na pet disketa plus save disk.

Na kraju

Krajnji zaključak je da su Virgin Games i Westwood Studios u potpunosti ostali dosledni stečenom ugledu. Tako smo dobili još jedan hit, biser među stretegijama. Što se tiče velikog broja potrebnih disketa mislim da ih ova igre u potpunosti zaslužuje i de ni jedna nije uludo potrošena. Oni koji su u stanju da nabave ovu igru, ne bi trebalo da oklevaju. Ostaje mi samo da vam poželim sreću u bici za Arakis.

THE SPICE MUST FLOW

Pavle Vukadinović

NEKOLIKO OPŠTIH SAVETA

* Čuvajte se peščanih crva. * Obratite pažnju na karakteristike protivničkih kuća - nađite im slabu tačku. * Gradite samo na betonskim pločama - na goloj steni instalacije se brže kvare. * Koristite laka vozila za izviđanje i traganje za začinom. * Harvester je, u početku, najmoćnije protivpešadijsko oružje. * Koristite pešadiju za zauzimanje neprijateljskih instalacija. * Gradite više Construction Yard-ova (MCV) na različitim mestima. * Oko svoje baze podižite zidine i odbrambene tornjeve. * U borbenim misijama (3-9) uvek imajte najmanje dva harvestere. * Ne zaboravite da Starport zamenjuje fabrike (polako, ali sigurno). * Čim vam se ukaže prilika, gradite, ili kupujte, Caryall-e u velikim količinama. * Ornithopter-e kupujte (ne gradite ih, skupi su) i to najmanje po četiri komada. * Palata je vaša najmoćnija građevina. * NIKADA ne napadajte u manjim grupama, kao što to radi kompjuter, već uvek sa maksimalnim brojem jedinica.

DUNE II (5D)
VIRGIN GAMES

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10

100% 100%

* ŠAMPION *

1 DUNE II AS
2 ANCIENT ART OF WAR

ARKADNE IGRE



The Ancient Art of War in the Skies

Pre 2500 g. kineski ratnik Sun Tzu je napisao knjigu „Umetnost ratovanja". Malo je verovatno da rat ima nešto sa umetnošću ali za sve asove neba koji su sa borili u Prvom svetskom ratu ratovanje je i ta keko predstavljalo umetnost.

Microprose i Evryware nam poklanjaju ovu divnu igru sa predugačkim nazivom u kojoj po ko zna koji put vodite viteške borba modernog dobe, ali među oblecima. Ovaj put niste ogrenićani samo na latenje, sada morate biti i strateg i pilot da biste izvojevali pobedu jer The Ancient Art of War in the Skies predstavlja kombinaciju strategije i simulecije latenja koja je praktično više arkada nego simulacije. Igra vam daje bezbroj mogućnosti, ali kranimo od početka.

Posle mukotrpnog učitavanja dobijata nekoliko opcije i to:

Za početak ratovanja (Go to Wer). Za učitavanje snimljene pozicije (Continue Saved Gema). Za treniranje arkadnih delova (Training). Za podešavanje parametara igre (Game option), na primer određivenje pravile, protivnikove jačine itd., za pravljenje sopstvenog scenarija (Compaing Editor) vrlo interesantna opcija kojoj ćemo se kasnije posvetiti. Tu je i opcije koje vam daje pregled svih ljudi koji su pravili igru (Game Credits) i ne kraju tu je i opcije Exit čije misteriozno značenja otkrijte sami.

Ako odaberete opciju Training dobijate mogućnosti de vežbate borbu lovcima (Dogfight training) ili de vežbate bombardovanje (Bombing training). Možete pogledati svoj učinak tokom treninga (See stats), svoje mesto na listi najboljih (Sea scores) ili pak promeniti svoje ime (Naw Name).

U vazduhu možete vežbati borbu protiv jednog aviona, tri aviona, duel jedan na jedan, baz aviona (vežbate samo letenje) ili možete biti mitraljezac kod bombardera kog su napala tri lovca. Ovi arkadni delovi najviše podsećaju ne Wings of Fury međutim ovi su mnogo bolje urađeni. U gornjem delu ekrana odvija se borba, a dole se nalaze slika protivničkog aviona, vaša i protivnička energija, podaci o brzini i visini i opcije View (koja zumira i udaljuja sliku borbe), Pause (pauzira igru), Rules (pokazuje vam pravila) i Quit (prekida trening). Sve ove opcija stavljete u rad kada pritisnate prvo slovo opcije na tastaturi.

Kod treninga bombardovanja dobijete mogućnost da gađate jednostavno postavljene meta (Simple pettern), dijagonalne mete (Diagonal pattern #1), mete postavljena u dva dijagonale (Diagonal pattern #2), jednostavno postavljene mete sa protivvazdušnom odbranom koja vas gađa (Hostile simple pattern), nasumica postavljene meta sa protivvazdušnom odbranom (Hostile mixed pattern) i konačni test gde imate specijalno određene mete (Proficienci tast). Bombardovanje je takođe arkadni deo vrlo lepo osmišljen. Na početku vam je prikazana, tako da je nazovemo, mapa po kojoj letite sa svim metama i protivvazdušnom odbranom. Ono što je na mapi zaokruženo to treba gađati, a krstići predstavljaju PVO i treba ih zaobići. Tokom treninga mete su predstavljene baš keo mete. Pomerajući vaš avion po X i Y osi odredite odakle ćete krenuti. Pritisnite pucanje i sada na sve gledate iz visina (ptičja ili tačnije avionska parspektiva). Strelica pokazuja gde bacate bombe, e skele sa strane vam pokazuje koliko ste bombi potrošili. Pritiskom na Return dobijate ponovo mapu što vam omogućuje da vidite gde se nalazite.

Sama igra predstavlja mašavinu ovih treninga i strategije. Dato vam je 55 postojećih scenarija koji su vrlo lepo osmišljeni i poređani po težini. Kada odaberete željeni scenario možete pročitati priču (koja objašnjava šta se dešava na frontu), pogledeti pravila ili ih izmeniti po želji i izabrati protivnika. Kada sve podesite počinje borba.



Ova predivna arkadna strategija je neophodna u svakoj ozbiljnoj zbirci

Sada se pred vama ukazala mapa fronta i okoline. Mapa se može skrolovati pomoću miša, joysticka ili tastature, a na njoj ćete zametiti mnogobrojne gradove, sela, fabrike, rafinerije, vojna utvrđanja i naravno aerodrome. U zavisnosti od scenerija vi ćete odabrati strategiju kojom ćete se boriti ali jedna od najuniverzalnijih taktika je da prvo oslabite protivničke snaga i to tako što im bombardujete prvo aerodrome (uništite im postojeće snage), e zatim i fabrike (razorite im izvor aviona). Nakon toga slede napadi na vitalne objekta kao što su rafinerije ili utvrđenja i za sam kraj bombardujete gradove, a naročito prestonicu. Front je potrebno bombardovati jedino na mestima gde su ga neprijateljske trupe probile. U svakom slučaju vaš neprijatelj će sa pre ili kasnije predati.

Kade dovedete kursor do nekog aerodroma možete dobiti podatke o avionima i pilotima na tom aarodromu. Kliktanjam na svoj aerodrom šaljeta letelice na zadatke. Ako želite da bombardujete neprijatalja odaberite pilote i bombardare za njih (3 max) odredite visinu na kojoj će leteti, formaciju (oprezno, ofanzivno, defanzivno), brzinu i, na kraju, da li će bombarderi gađati samo jednu metu i potom se vratiti na aerodrom ili će napraviti jednu malenu turističku turu po neprijateljskim objektima i usput ih gađati. Dužina tura zavisi od količine goriva, e moguće je slati aviona i na samoubilačke misije samo se tada neća vratiti zbog nedostatka goriva. Kade sve podasite ostaje vam samo da čekate de avioni stignu na odredište. Sa lovcima je stvar drugačija, njih možete slati da presretaju uljeze ili de patroliraju određenim područjem, ali ih treba čuvati pošto ih uvek ima manje nego bombardera.

Kada dođe do bilo kakvog kontakta sa neprijateljem (bombardari stignu na odredišta, neko ih presretne ili vaši lovci nekog presretnu) čućete karakterističan zvuk, a kade kliknete na mesto susreta (koja je inače označeno nekakvim znakom) počinje arkadni deo odnosno borba. U toku leta avionime možete menjati ciljeve ili naređenja, a sve što trabe da uradite jesta de kliknete na njih.

Za one kojima sve ovo nija dovoljno postoji izvanredno osmišljen Editor. Na samom početku rada sa editorom dobijate mogućnosti, da promenite naki postojeći scenario, de iskopirate neki scenario, da ga uklonite ili da kreirate sopstveni. Kada kreirate scenario najpre je potrebno da kreirate mapu odnosno teren na kome ćete se boriti, a zatim postavite front, gradove, aerodrome, mostove i sve što mislite da traba postaviti. Sada je potrebno regrutovati pilote i rasporediti aviona po aerodromima. Kada ste završili mobilizaciju odredite pravila i izaberite protivnika (u stvari određujete težinu igre). Ostaje vam još samo da napišete priču koja će objasniti o čemu se radi i de date naslov vašem (remek) delu.

The Ancient Art of War in the Skies predstavlja ostvarenje koje treba de imaju svi ljubitelji strategije ili starih avione, a i svi oni koji vole dobru zabavu. Grafika je lepa, opcije jednostavne, ideja primamljive, mogućnosti razne i sve to na četiri diskete, šta biste još mogli poželeti osim možda drugi deo...

Vladimir Vodalov

ANCIENT ART OF WAR (4D)

MICROPROSE

77%

57%

1. DUNNE II AS
2. ANCIENT ART OF WAR
3. TRANSARTICA

ARKADNE STRATEGIJE



Syndicate

Teška metalna kapija se otvara da bi propustila aerodinamično-ovalno vozilo koja je u potpunosti zamenilo prevozno sredstvo koje se koristilo u 20. veku. Međutim ovaj „auto" koji bi za svaku osobu iz 20. veka predstavljao puku maštu, savršeno se uklapa u modernu metropolu u koju upravo ulazi. Vozilo se ni po čemu ne ističe osim, možda, po putnicima. „Auto" se zaustavlja i iz njega izlaze četiri, recimo, sumnjive tipa u dugačkim kišnim mantilima. Tipovi počinju da se kreću ka velikoj zgradi koja upadljivo dominira centralnim trgom. Odjednom jedan od tipova naglo usporava, ostali slede njegov primer. Njegovo veštačko oko je u gomili ispred primetilo još jednog „neupadljivog" tipa u mantilu. Munjevitim pokretom sintetičke ruke, ispod mantila vadi oružja znano kao mini-gun. Gomila počinje da beži ali jedna osoba ostaje, kobna greška, uzi koji nije stigao ni da opali pada na zemlju a njegov vlasnik pada tri metra dalje „odnesen" rafalom iz moćnog oružja. Tip koji je pucao još jednom proverava skener: tri crvene tačkica se približavaju sa zapada, četvoročlani tim se pomera u bolji položaj za paljbu. Momanat kesnije tri prilike izlecu iza ćoška i pucaju, medutim i pre nego što su shvatili da su upali u zasedu bivaju „pokošeni". Pucanje je prestalo, bar za sada, a četiri prilike užurbano nastavljaju svoj put ka centru. Močna oružja su ponovo skrivena ispod kaputa. Pre stupanja na trg još jedna provera terena. Četvorica na vratima, dvojica na krovu i trojica u samom centru. Ponovo se vada oružja. Četvorica, naizgled u manjini, uleču u osinje gnezdo i to uleću pucajući. Dvojica sa trga su pale, treci je stigao da opali, ali metalne grudi su ublažile udar zrna. U sledećih nakoliko minuta trg se pretvorio u front u kome četiri prilike stoje i rešetaju protivnike kojih je sve više i više. Ubrzo će na trg stići i policija, medutim to ca prouzrokovati samo još više mrtvih. Četiri uljeza se polako ali sigurno primiču vratima zgrade, a kada su pretrčali i poslednjih 10 metara do vrata, jedna od četiri prilike se izdvaja i ulazi unutra. Na poslednjem spratu zgrade u sobi na kraju hodnika prilika nalazi svoj cilj. Cilj ili, tačnije meta, sedi u velikoj udobnoj fotelji i moli za život. Medutim, osoba koja ima veštačko srce i koja ne oseća strah takođe ne oseća ni sažaljenje. Činovnici skriveni po brojnim kancelarijama su čuli samo pucanj, a potom tišinu. Hladni ubica je još jednom pogledao svoju nepomičnu žrtvu, ostavio sačmaricu na sto, okrenuo se i potrčao hodnikom ka svojim „prijateljima" koji su se sada borili jedino protiv policije. Dok je trčao ka izlazu i vadio uzi, pomislio je svojim elektronskim mozgom na to koliko li je još ljudskog ostalo u njemu. Kako nije našao odgovor, potrčao je onoliko brzo koliko bi mu to njegove metalna noge dozvoljavale. Sada je tim ponovo bio na okupu, medutim oveko iznuren nije više bio toliko efikasan. Još dvoje policijskih kola se pridružilo okršaju. Raketa gauss-guna je od njih napravila gomilu gorućeg krša. Traca raketa pogodila je snajperiste na krovu koji su bili izvan domašaja ostalog oružja. Treca patrola je zatekla trg pun leševa, dvoje uništenih kola i zgradu sa raznesenim krovom koja je i dalje gorela, a dva ulice dalje četiri sumnjiva tipa su se kretala ka izlazu iz grada. Sednuvši u vozilo, tipovi su najbrže što su mogli krenuli prema kapiji koju je blokirala policija. Dok je vozilo jurilo ka kapiji, iz njega proviri gauss-gun i već sledeceg trenutka kola koja su preprečila put i tri policajca lete u vazduh. I dok je pojačanje stizalo na kapiju, sasvim obično vozilo sa sasvim neobičnim putnicima bilo je negde daleko izvan grada.

Samo tri sata kasnije novine koje su se mogla kupiti u Londonu objavile su vest o najnovijem masakru koji je protumačen kao obračun sindikata. Kroz četiri sata ista vest je stigla u Sidnej, a kroz pat i u Tokio. Međutim još nešto je stiglo u Tokio otprilike u isto vreme. Četiri osobe u kišnim mantilima su upravo ulazile u grad, i niko ništa nije posumnjao iako su svi znali da neće biti kiše.


Verovatno ste čuli za izraz „reket". Sada imate priliku da shvatite pun smisao tog izraza.

Ne, nije ovo ni film ni knjiga, nego najnovija igra od Bullfroga koja predstavlja revolucionaran spoj arkadne i pre svega krvave pucačine i strategije u kojoj je sve što je opisano bukvalno i moguće, pa i više od toga. Posle vrlo lepog uvoda možete izabrati sledeće opcije: CONFIGURE COMPANY (birate ime vašeg sindikata, vaše ime i vaš simbol), BEGIN MISSION (počinjete sa igrom), LOAD AND SAVE GAME (snimete i učitavate poziciju), RESTART GAME (ponovno počinjanje igranja).

Kada počnete sa igrom pred vama se ukazuje mapa sveta podeljenog na manje i veće oblasti (vi igru počinjete iz Zapadne Evrope) koje je potrebno pridobiti za svoj sindikat. Ako kliknate na neku od njih, u dnu akrana ćete dobiti podatke o populaciji, naseljenosti i sl. Tu je i opcija Manu koja vas u svakom trenutku može vratiti na početak, i opcija Brief kojom započinjete misiju. Kada ste odabrali misiju, pred vama se ukazuje kratak tekst o tome šta je vaš zadatak, e ako ste voljni da platite, možete saznati više ili uvećati mapu mesta odakle krećete. Tu su i opcije koje vas vraćaju na početak i na kartu sveta. Sada ste saznali šta treba da radite, pa treba da se pripremite. Možete voditi maksimelno četiri egenta, mada imate još četiri rezervna koje možete videti opcijom TEAM. Kliktanjem desnog dugmeta miša na broj agenta, izuzimate ga iz misije. Oružja i veštačke delove tela potrebno ja prvo razviti. To radite opcijom RESEARCH. Prvo odaberete šta želite da istražite, zatim odaberete koliko ćete para uložiti na istraživanje, pogledate na grafiku kroz koliko ce dana sve biti gotovo. Accept i kraj. Veštačke ekstremitete kupujete opcijom MODS, a opremu opcijom EOUIP. Od delova tela možete kupiti mozak, noge, ruka, srce, oči, grudi i, verujte, sva ja vrlo korisno. Od oprema na raspolaganju imata razne vrste oružja gde spadaju uzi, sačmara, ručni top i druge. Od ostale oprame tu je nezamenjivi PERSUADETRON kojim ubeđujete ostale ljude da se bora za vas

zatım skener, energetskı štit ı ostale izmišljotine Da biste mogli da priuštite svojim agentima pristojnu opremu, potrebno je imati pera Pere dobijate od poreza, a poraz skupljate svakog dana na svojim teritorijama Možete odrediti koliko će neka provincija plaćati, ali ne preterujte da ne bi došlo do pobune Kada sve podesite, kliknite Accept, uzmite miša u ruke i spremite se za obračun

Ekran na kome se igra podeljen je na dva dela U desnom većem odvija se igra, a u levom manjem nalaze se, između ostalog, sličice aganata koje pokazuju de li agenti hodaju, trče ili pucaju Kada kliknete između sličica upravljate svim agentima, a kada kliknete na određenu sličicu upravljate samo njime Tu su i četiri skale, jedna uspravna koja se odnosi na zdravlje vašeg čoveka i tri vodoravne pomoću kojih povećavate brzinu, preciznost i opreznost vašim ljudima (ne preterujte, jer sa agenti vremenom zamore a tade nastaju problemi) Ispod toga se nalaze ikone stvari i oružje koja nose vaši agenti Sve ovo koristite tako što kliknete na odgovarajuću ikonu Ispod toga se nalazi radar koji vam prikazuje vašu bližu okolinu Ako posedujete skener, žute tačkice predstavljate vi, bele civili, plave policija, a crvene drugi agenti Na radaru vam je pokazano kuda trebe ići Kreceta se tako što kliknete mišem na mesto na koja želite da vaši agenti dođu, a pucata desnim dugmetom i to tako što dovedete kursor na jadnika kog ćete poslati u večni san i kada vam on uđe u domet (nišan pocrveni), pucajte

Kade završite misiju, ako je završite treba pritisnuti space a ponekad je potrebno i evakuisati se u evakuacionu zonu Posle misije dobićete izveštaj o misiji (MISSION DEBRIFING) što je vrlo korisna stvar pošto vam govori koliko ste metaka ispalili, koliko civila, policajaca i agenata ste ubili i sl Kada ste pročitali i ovo, bacite se na sledaću misiju i tako sve dok ceo svet ne bude samo vaš, a posle toga ko zna

Pavle Vukadinović

SYNDICATE (4D)
BULLFROG

73 % | 60 %

4	CENTURION	AS
5	SYNOICATE	AS
6	CAMPAIGN	

ARKADNE STRATEGIJE

87%

Elvira 2 - The Jaws of Cerberus

Čudno! Čudno je to što o ovoj igri u našoj kompjuterskoj štampi do sada nije izašlo gotovo ništa. Elvira 2 se pojavila početkom 1992. godine a napravio ju je Horror Soft. Ako u nekoj od kutija sa disketama još uvek čuvate ovu igru obrišite prašinu sa nje, pa da se bacimo na posao.

Pre početka možete izabrati lik koji vodite, to su kaskader, detektiv, bacač noževa i programer Razlike između njih su vrlo male, uglavnom u snazi Najsnažniji je kaskader, pa prema tome najviše oštecanja može da podnese ali zato ima malo power poena, dok je programer čista suprotnost Detektiv i bacač noževa su nešto između, pa su zato i najbolji

Ispred vas se nalaze portirnica i zatvorena vrata Da biste ih otvorili morate uci u kućicu, ali nemate ključ Primenite lopovski način, razbijte kamenom prozor i Sada ste već unutra cela soba je istumbana i isprskana krvlju Na oglasnoj tabli su neki papirići (fireball), a odmah pored su vrata Otvarate vrata i jaaooo! odvratan prizor Pred vaše noge pada iskasapljen portir Kada ste se sabrali, sa portirovim ključevima otključajte tastaturu na stolu i utipkajte neki broj (zbog razbijene verzije nije važno koji) Vrata ce se otvoriti pa možete uci u dvorište Odmah ćate videti Elvirin „kadilak" U njegovom gepeku naci cete francuski ključ i klješta (obavezno uzmite klješta) Produžite svojim putem i naći ćete se u holu filmske kompanije Tu su slike iz prethodnih filmova sve sami horori Pregledali ste WC i niste otkrili ništa zato se provozajte liftom na sprat 2 U kantini uzmite kolače i piće (breathe undervatar) Iz kompjuterske sobe uzmite poruku (fireball) i knjigu (mindlock) Kostimerija krije u sebi vešticu Kada je ubijete ispašce joj oko (fear) U toj sobi se nalaze kostimi koji ce vam biti potrebni kasnije, i mač Šminkernica je mesto gde ćete se preoblačiti u druge likove Za sada pokupite samo ogledalo iz kante za smece Direktorska soba uzmite pepeljaru (detect magic) i alkohol (courage) Iz Elvirine sobe uzmite novine peškir (absorb magick), kokice, sprejeve za kosu (nova), uvijač iz kutije i mašnicu (luck) Pisaca soba sadrži razglednicu, kalendar, poruku (fireball), disketu (brainboost) i radio (telekinesis) U podrumu srećete Indijanca Pričejte sa njim, ali se ne šalite ako hoćete da pričate sa njim ponovo Odatle možete iskoristiti kofu (protection),

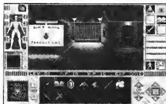


Na ovoj slici postoje dva dobra razloga zbog kojih treba da uzmete ovu igru

sliku, kalendar protivpožarni aparat (resist fire), lekovitu kesu U susednoj sobi je kotlovnica sa jetijem u njoj Da biste ga se rešili ispalite vatrenu kuglu, zatim uzmite bakarnu cev i ključ

Studio dva predstavlja Elvirinu kucu, zaista jezivo mesto Krenućemo od radne sobe gde iz stole pokupite lokot i Bibliju Nipošto ne dirajte ribice u akvarijumu jer cete ostati bez ruke U dnevnoj sobi u čaroliju pretvorite kantu i staklene vaze Vrata koja vode u biblioteku čuva poltrgeist Ponudite mu kockice iz dečije sobe i on će na trenutak otići od vrata Taj trenutak iskoristite i uđite u biblioteku Pronađite jedan papir u knjizi sa otrovima Sada idite u trpezariju, čaše i vino pretvorite u magiju, a zatim pogledajte ispod poklopca Sigurno ste pali u

nesvest, na tacni sa nalazi odsečena glava koja vam se smeši, dok iz njenih usta curi krv! Oporavili ste se? Seda skočite do vitrine i otvorite je. Napašće vas kuver se nožekanjom u ruci. Opet ste sa onesvestili?! Kada ste došli sebi primetićete da se ne nalazite više u trpezariji, već u ostavi. Tu su poslegani unakaženi leševi, a na polici se nalaze hrana i vino. Komad mesa sačuvajte za ribice, sir pretvorite u revive, vino u courage, a hleb u breathe uderveter. Ne zaboravite da obujete čizme, one vam štite noge. Sada zagrejte termostat kraj vrata, najbolje sa uvijačem za kosu. Iznenada će


Razlozi sa predhodne strane će vas sigurno terati da prođete sve zamke i prepreke

ponovo uleteti kuvar pa ga smirite sa par udaraca. Sad sta slobodni. U podrumu pretvorite mozak u oživljavanja, a od žute tačnosti napravite antidot. Uzmite i dosta epruveta. Sada gore u kuhinju, iskoristite sve što možete od predmeta, pa idite u hodnik. Napašće vas zombi, iskoristite oživljavanje. Na spratu u gostinskoj sobi svucite čaršav sa leša. Kada smirite njegovog duha uzmite scenario koji jadnik grčevito steže. Tu ćete naći slike svih junaka koji bi trebalo da igraju u ovom filmu. Ispod kreveta se nalazi dugme koje otvara tajna vrata. U tajnoj prostoriji brzo uzmite crne sveće, pehar. Spavaća soba obuzeće vas čudan san, da ne biste umrli u snu prvo iskoristite hrabrost. Kada ste se probudili uzmita jastuk (trueflight) i zvučnu viljušku koja se nalazi ispod njega. Ostalo vam je još da se obučete u šminkernici kao asistent sa slike u sceneriju i da od doktora u podrumu zatražite da napravi jaki otrov, čiji ste recept uzeli iz biblioteke. Tim otrovom otrujte meso i nahranite ribe u radnoj sobi. Iz akvarijuma uzmite ključ, on otvara sef koji je iza slike. Došli ste do prvog predmeta, lule. Poslednji ja ostao vampir na tavanu kojeg sredite zvučnom viljuškom. Na razbijani prozor naslonite merdevine pa se popnita na krov. Zakačite bakarnu cevku za gromobran. Izazovite sumonsku oluju koju ste napravili od barometra. U podrumu ća proraditi aparati za oživljavanja Frankeštaj-ne. Kada čudovište krene prema vama isecite mu žice na glavi. Vrata iza njega vode do Elvire. Kada se pretvori u zombije shvatićete da je ona samo replikat. Iza nje će ostati magična kesa. Pre nego što odete u treći studio ponesite još i šibice i sunđer, peškir, srce, mozak, jaja i skalp.

Studio 3. Nalazite se na groblju posred kojeg prolazi puteljak. Čim kročite na njega napašća vas šišmiš, zato trk do kapele. Ovde počiva sveštenik kojem za sada ne možete pomoći. Napunite sve epruvete svetom vodom, uzmite sve sa oltara i Bibliju sa govornice (resurrect). Onda govornicu sklonite i pred vama će se ukazati tajni prolaz. Odmah po spuštenju ubijte dve veštice koje su vezane lancima za zid. Skinite nadgrobnu ploču i nastavite dole. Kada sta se konačno prizemljili, obratite pažnju na skener sa strane. Primetićete crvene tačkice, to su neprijatelji. U katakombama će vam ovo biti od velikog značaja da se psihički pripremite za borbu. Iznenada će početi da pristižu kosturi, najbolje bi bilo da ih ciljate u donji deo karlice. Kad se priviknete videćete da je lavirint veliki i vrlo nezgodan. Potrebno je naći rupu u podu i spustiti se na niži nivo. U tome vam na mogu puno pomoći, mogu samo reći da nivoa ima sedam i da su protivnici vrlo opasni. Zato posle svake uspešna bitke dobro bi bilo da snimite poziciju. Nailazićete i na prostorije u kojima možete predahnuti ili opljačkati kovčeg, ali se čuvajte jer se tu obično krije neka zamka. Možete naći i oružje, dugački mač na drugom i sekiru na sedmom nivou. Kada stignete do sedmog nivoa (mapa 1) pronadite čarobnjake. Ako ste obučeni kao čarobnjakov pomoćnik sa slike, pričacete sa njim. Recite mu da ste se otrovali hranom i ostaviće vas na miru. Produžite tim hodnikom i naići ćete na Elviru. Taman ste mislili da je oslobodite, a ona se pretvorila u kobru. Smirite je sa par preciznih udaraca. Za njom će ostati indijensko koplje koje obavezno uzmite. Sada sledi povratak na površinu. U kapeli će vas iznenada okupirati zle snage. Uzmite unholy barrier da ih držite na distanci, a zatim sa tri četiri holy blast čarolija zauvek očistite ovo mesto. Ostalo vam je još da oživite popu sa resurrect čarolijom za koju vam je potrabno mozak, srce, skalp, jaja i Biblija.

Studio 1 ili paukova pećina (mapa 2,3,4 i 5). Odmah na početku nalazi se lift kojeg uključite kako biste se posle mogli spustiti dole. Napadeće vas crvi, komarci i ostali gmizavci koje ubijajte u što većem broju zbog iskustvenih poena. Skupljajte žute kristale (detect magick), crvene kristale (absor magick) i zelene gljive (herbal healing). Na prvom nivou pronađite jezero i iz njega izvadite kanap (bind demon). Pre nego što zaronite ostavite sve predmete sem noža. Na drugom nivou nađite džinovsku škorpiju, ubijte je preciznim udarcem u glavu i uzmite skrol koji sa kanapom čini čaroliju. Treći nivo nije posebno komplikovan. Pronađite izlaz na glavnu pećinu gde visi kanap. Snimite poziciju pa pokušavajte da preskočite na drugu stranu. Potrebno je, kada ste najbliži suprotnoj pećini, kliknuti na nju. Ulaz u koji ste uskočili vodi ka četvrtom nivou. Naići ćete na gigantskog pauka koji vas posmatra sa druge strane litice. Prvo ga domamite ledenom strelicom, a zatim, kada vam se približi, spalite ga novom. Od učaurenog čoveka uzmite novčanik uz pomoć telekineze. U njemu se nalazi ključ za lift. Pređite na drugu stranu lifta, spustite se u paukovu mrežu. Ovde vas čeka prava Elvira i tomahavk. Ostaje vam još da se liftom spustite u prizemlje.

Finiš. Sada bi trebalo da već imate deseti nivo znanja, pa napravite resurrect čaroliju sa srcem, jajima, mozgom, skalpom i Biblijom. Oživita popu u kapeli, tražite od njega pomoć i on će blagosloviti krv. Kod Indijenca blagoslovita oružje. Sada ste spremni za konačni obračun. Idite na parking i postavite pehar sa krvlju, crne sveće i zatim ih upalite. Iskoristite magičnu kesu bind demon. Čim se kerber pojavi bacite koplje. Sa tomahavkom mu iščupajte srce i zverka je mrtva. Na kraju će vam se Elvira zahvaliti na specifičan način.

Samo nekoliko napomena. Ako odmah po startu učitate snimljenu poziciju, vrata od studija će biti zaključana i ne možete ih otključeti. Zato pre svakog učitavanja prođite početak igre, otključajte vrata pa tek onda učitajte poziciju. Igra je fantastična, čak i pored sedam disketa isplati se igrati.

Damir Meštrović

ELVIRA II (7D)
ACCOLADE

97% | 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 | [illegible]

10. BUCK ROGERS
11. ELVIRA II
12. KNIGHTMARE

RPG

83%

Lord of the Rings

The fellowship of the ring

Kada je gospodin Bilbo Bagins proslavljao svoj jedansto jedanaesti (111) rođendan, govorilo se o grofoviji. Posle rođendanske gozba došao je na red Bilboov govor. Većina gostiju je bila spremna da sluša bilo šta i da neprestano nazdravlja. „Sazvao sam vas iz jednog razloga", reče Bilbo. „Žalim zbog toga, ali vam moram reći da je ovo kraj. Ja idem. Sada vas ostavljam, zbogom!" Bilbo nestade. Gosti su zanemeli, a neki su bili ljuti zbog trika. Slobodno se može reći da nisu imali razumevanja za Bilboov smisao za humor. Samo je Bilboov nećak Frodo znao istinu. Godinama ranije Bilbo je pronašao magičan prsten pomoću koga je mogao da nestane. Bilbo je upotrebio prsten da zauvek napusti Hobiton. Isti taj prsten činio je deo zaostavštine koju je Bilbo ostavio Frodu, prsten koji je Frodo ignorisao više godina. Sve dok se nije pojavio Bilboov prijatelj, čarobnjak Gondolf. „Tražio sam odgovor za Bilboov prsten mnogo godina", objasni mu Gandalf. „Tu je jedan test" i Gandalf ubaci prsten u vatru. „Podigni ga", reče čarobnjak. „I pogledaj ga izbliza". Na prstenu je rukom napisano: „Jedan Prsten da svima gospodari, jedan da svima saže. Jedan Prsten de sve okupi i u tami ih sveže." „Šta to znači?", upita Frodo. To je duga priča. „U Eregionu stotinama godina ranije, veliki Vilini kovači iskovali su megične prstenova. Ali onda je Mračni gospodin Savron prevario Vilenjaka. Prstenovi su davali njihovim nosiocima ogromne moći. Moć da dominiraju i upravljaju svim stvarima koja ih okružuju. U pećinama planine Usuda, Savron je načinio Jedinstven Prsten, da vlada svima koji nose vilin-prstenove i celom Srednjom Zemljom. Bilo je velikih ratova i mnogo smrti. Konačno su se vilenjaci i ljudi ujedinili za odlučujuću bitku protiv Savrona. Princ Izildur smače Prsten sa Savronovog prsta i zadrža ga kao trofej. Ali Izildur baše nadvladan u bici i prsten spade s njegovog prsta u Veliku raku, gde je dugo ostao da leži. Prsten je pronašla jedna kreatura Gdum, koji se sakrio duboko u pećinama Maglenih planina. Onda je Bilbo sreo Gduma i prsten izvojevao u takmičanju zagonetkama. Gdum je bio razjaren što je izgubio „svog prekrasnog" i zakleo se: „Bagins! Mi mrzeti zauvek" I začutao je. Jednog dana je Mračni Gospodar pronašao Gduma i saznao da Hobiti imaju njegov prsten. „Poslaću sile da oduzmu prsten od tebe i tako bi lako postao gospodar Srednje Zemlje", reče Gandalf. „Gandalfe, ti si mudar i moćan, da li bi ti uzao prsten?" upita Frodo. „Ne! Ne usuđujem se. Uz tu silu ja bih imao moć suviše veliku i strašnu, a prsten bi nada mnom stekao još veću i pogubniju snagu. Ne želim de postanem poput Mračnog Gospodara. Prsten mora biti uništen! Mora se odneti do Rescepina Usuda gde je i stvoren i ubaciti u duboke bunare vatre. Samo uništenjem prstena, izvora snage Savronova moći, možemo spasiti Srednju Zemlju. Idem da obavim poslednji posao. Kada se vratim otići ćemo u Rivendal, Vilin grad. Ako se ne vratim do tvog rođendana, kreni bez mene. Kreni istočnim putem za Rivendal. Nikome ne govori o tvojim namarama. Pretvaraj se de se seliš sa svojim rođacima u Baklend. Ne idi sam. Povedi prijatelje u koje imaš poverenja. I ne koristi prsten!" Samo Frodov prijatelj Sem Gemdži zna njegove prave planova. Dan Frodovog rođendana stiže, a Gandalfa još nama.



Slika iz uvoda u kojem čarobnjak Gandalf upućuje Frodoa u tajnu magičnog prstena

To je bio uvod u igru koju pored lepih slika Froda i Gandalfa prati divna muzika koja odlično odgovara vremenu i mestu „Gospodara prstenova". A ko ne zna ko su i ko je napisao „Družinu prstena" neka (se obesi) ovog trenutka uzme knjigu koju je napisao J. R. R. Tolkien i pročita je. Žanr knjige je epska fantastika, a igra FRP-avantura. Posle uvoda započinjate igru. Pošto Gandalfa još nema krećete „sami" sa dva najbolja druga, Semom Gemdžijam i Pipinom Tukom. Nalazite se u Bagremovoj ulici ispred vrata vaše „rupe" (tako se zove dom Hobita koji se nalazi pod zemljom) Bag Enda. Pored vas se nalaze Sem i Pipin. Njih regrutujte i uđite u svoju rupu. Idite do kraja hodnika i u poslednjoj sobi ćete naći baklju i porciju hrane. Kada izađete, možete pričati sa drugim Hobitima i ulaziti u njihova domove. Krenite levo i pratite putić. Naići ćete na Lobelju, vašu rodakinju, poznatu po svojoj gramzivosti. Dajte joj ključeve od Bog Enda jer ste se vi iselili i svi misle da sada živite u Baklendu. Kada sretnete starca koji vam maša, čućete od njega da se mali Fredi Grub izgubio u šumi blizu ruševina. Pratite dalje put dok ne naiđete na most na istoku. Kod ruševina se nalazi uplakana Fredijeva drugarica koja će tu čekati sve dok ga ne pronađete. U blizini se nalaze vukovi, pa zato čim pređete most krenite na jug i ubrzo ćete naći pećinu (mali otvor na stenju). Kliknite na „climb" i strelicom pokažite nagore. Pošto je u pećini mrak, upalite baklju i idite pravo do kraja. Naići ćete na Fredija sveg ulepljenog u paučinu. Krećete ka njemu i „hop", ispred vas iskoči džinovski pauk (kaže se „u strahu su velike oči"). Lako ćete ga srediti pesnicama i bakljom. Kada ga ubijete nalazite sekiru i ključ. Mališa će vam skočiti u zagrljaj i svi zajedno ćete otići do ruševina, tamo ćete pokupiti devojčicu i što brže idite do mosta. Ako vas i stigne neki vuk, ne upuštajte se u borbu nego bežite. Sada idite do prodavnice na jugu jer tu radi devojčin otac. Od njega ćete kao nagradu dobiti hranu, jer ste mu vratili kćerku. Svratite pored prodavnice u krčmu i naići ćete na Druina. Dajte mu sekiru i on će vam se pridružiti (zejedno ste jači). Sada odvedite Fredija na veliko ograđeno imanje porodice Grub na jugu. Od njegovog oca dobićete ponija koji vam je neophodan na putovanju. Moja pomoć se ovde završava, a dalje prepuštam vama. Ko je pročitao „Gospodara Prstenova" neka bez oklevanja uzme igru, a ko nije neka pročita knjigu, pa ako mu se sviđa neka uzme i igru. Pogled je iz ptičje perspektive, a upravlja se kurzorskim tasterima ili mišem. Sa „space" ili desnim dugmetom miša dobijate ikone na kojima se nalaze slika i energija lika, mogućnost za borbu, kupljenje predmeta, njihovu upotrebu itd. Igra zauzima 3 diskete i proširenje vam nije potrebno.

Dušan Mitrić

LORD OF THE RINGS (3D)
INTERPLAY

Grafika	Skala	Muzika
97%	100 90 80 70 60 50 40 30 20 10	90%

8 BLACK CRYPT
9 LORD OF THE RINGS
10 BUCK ROGERS

RPG

AMIGA Style

87% The Lost Vikings

Tri Vikinga, Erik, Olaf i Baleog živela su srećno u svom selu. Ali jedne noći, dok su svi spavali, džinovski svemirski brod odneo je vikinšku trojku u nepoznatom pravcu. Ovo je zaplet nove igre „Interplay"-a poznatog po „Battle chess". Iako zaplet mnogo ne obećava, igra je fenomenalna.

„The Lost Vikings" predstavlja mešavinu „The humans" i klasičnih platformskih igara. Moglo bi se reći logičke-platformske igre (ko je to još video). Grafika je jednom rečju odlična, muzika se uklapa u scenario, animacije likova izvanredne, skrol (multi skrol) ekrana solidan, ideja za igru je genijalna, pokretljivost likova vrlo dobra, sve u svemu kad se sve sabere igra ostavlja odličan utisak. Igri posebnu draž daju duhoviti razgovori između Vikinga po svakom završenom nivou.

Vi se nalazite u ulozi tri Vikinga koje je oteo zli Tomator, vladar Croutoniana, da bi ih kao neobične forme života prikazao u svojoj galeriji. Tri Vikinga su Eric the Swift (Erik hitri), Olaf the Stout (Olaf kršni) i Baleog the Fierce (Baleog neustrašivi). Prolazeći kroz razna mesta (svemir, šuma, močvare, Egipat, fabrika itd.) i sređujući razne čudovišta, morate se vratiti kući.

Igru počinjete u Tomatorovom svemirskom brodu, cilj na ovom kao i na svim ostalim nivoima je pronaći izlaz iz njega, dovesti sve tri Vikinga. Ako vam neki Viking strada, a vi ipak dođete do izlaza sa preostalom dvojicom, ne vredi vam, morate igrati nivo ispočetka. U gornjem delu ekrana nalaze se slike vikinga (Erik, Baleog, Olaf). Pored svake slike se nalazi koje predmete Viking poseduje (maksimalno četiri predmeta po Vikingu), a ispod slike Vikinga nalazi se koliko energije poseduje (u startu tri tačke).

Svaki od Vikinga ima svoje osobine koje ćete koristiti na nivoima:

Erik – Trči, skače, udara glavom.

Olaf – Štitom zaustavlja napade čudovišta, lasera, kamenje i slično.

Baleog – Gađa strelama, bije mačem.

Vikinge pomerate džojstikom i tastaturom. Komande su sledeće:

Erik

Levo – Erik trči levo

Desno – Erik trči desno

Fire – Erik skače

Dok Erik trči

Taster „D" – Erik se saginje da udari glavom

Olaf

Levo – Olaf ide levo

Desno – Olaf ide desno

Fire – Olaf diže štit iznad glave

Dok je Olafu štit iznad glave možete pasti sa bilo koje visine i Olaf se neće povrediti.

Baleog

Levo – Baleog ide levo

Desno – Baleog ide desno

Fire – Baleog udara mačem

Taster „D" – Baleog gađa strelom

Svi likovi

Gore – Penjanje uz merdevine na drveće i sl.

Dole – Spuštanje niz merdevine i sl.

DEL i HELP – Birate kog ćete Vikinga pomerati



Tri odvažna vikinga zajedno traže put ka kući

Taster „E" – kada želite da iskoristite neki predmet koji nosite.

Taster „S" – Kada ste ispred nekog dugmeta, prekidača ili sl. da bi ga pritisnuli.

TAB – Kada nosite više predmeta pritisnite „TAB", onda džojstikom namestite na predmet koji vam treba i onda ponovo pritisnite „TAB".

TAB+F – Kada želite da između Vikinga menjate predmete stanite sa Vikingom sa kojim nosite predmet ispred Vikinga kome želite da date predmet i pritisnite TAB, izaberite džojstikom koji predmet želite da mu date i pritisnite „F", onda džojstikom namestite na prazno mesto kod Vikinga kome želite da date predmet i ponovo pritisnite „TAB".

P – Dobijate opciju da prekinete igru.

Da biste prešli igru morate koristiti Vikinge kao tim, i timskim radom stići do kraja. Na primer kada neko ili nešto puca u vas stanite Olafom i štitom blokirajte napad, onda prebacite na Baleoga i strelama sredite neprijatelje.

Od stvari koje možete pronaći, tu su hrana (jabuke, rotkve, batak) koje popunjavaju energiju, veliko parče mesa koje skroz popunjava energiju, bombe koje na drugom nivou koristite da uništite kompjuter, a u kasnijim nivoima ih koristite za uništavanje neprijatelja i zidova na zemlji, eksplozije koju koristite da uništite sve neprijatelje na ekranu itd.

Da vam ne bih opisivao sve nivoe posebno, evo nekih saveta:

– Sa Baleogom možete gađati strelom nepristupačno dugme.

– Olafom možete postaviti štit u vis i omogućiti Eriku da skoči na njega, a sa njega na više platforme.

– Erikom možete ne samo da glavom sređujete neprijatelje, već i da rušite zidove (napravljene od kocaka), što je za neke nivoe jako važno.

– Na svim nivoima možete pronaći tajne prolaze koji kriju korisne stvari (hranu, oružje i sl.).

– Kada aktivirate bombu, sklonite se jer će vas eksplozija povrediti.

– Na nivoima sa balončićima možete ući i leteti u najvećem balonu.

– Na nivou na kome je reka lave koju ne možete preći, Baleogom se popnite uz merdevine sa leve strane reke i strelama gađajte stalaktite, oni će pasti i premostiti reku.

– Na nivou u Egiptu gađajući kokosove orahe premošćujete živo blato.

– Na nekim nivoima u Egiptu obratite pažnju na pozadinu jer se u njoj kriju neke važne stvari za prelazak nivoa (na primer, na pozadini je slika koja predstavlja kombinaciju kojom treba da povučete ručke da bi se otvorila vrata).

– Na nivou sa presama, najmanje prese možete blokirati Olafovim štitom postavljenim na gore.

– Na nivoima sa magnetima, magnete pomerate tako što sa bilo kojim Vikingom stanete u kontrolnu kabinu i pritisnete taster „S". Magnet pomerate džojstikom levo ili desno a magnetnu silu aktivirate pritiskom na taster „F" (isto tako je i deaktivirate).

– Magnet kada je aktiviran privlači i Olafa koji drži štit u položaju iznad glave (ovo dobro zapamtite, trebaće vam).

Igra staje na dve diskete i zahteva 1 Mb. Ovu igru obavezno snimite, zadovoljiće i najprobirljivije. Šifre za neke nivoe:

Nivo 1	STRT	Nivo 11	VLCN
Nivo 2	GR8T	Nivo 12	OCKS
Nivo 3	TLPT	Nivo 13	PHRO
Nivo 4	GRND	Nivo 14	C1RO
Nivo 5	LLMO	Nivo 15	SPKS
Nivo 6	FLOT	Nivo 16	JMNN
Nivo 7	TRSS	Nivo 17	TTRS
Nivo 8	PRHS	Nivo 18	JLLY
Nivo 9	CVRN	Nivo 19	PLNG
Nivo 10	BBLS		

Ivan Antić

THE LOST VIKINGS (2D)
INTERPLAY

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10

83 %   77 %

7. LION HEART
8. THE LOST VIKINGS
9. GODS

PLATFORMSKE



Lure of the Temptress

Kraljevstvo je bilo mirno, nakon decenija nesloge, Kralj je ujedinio svadljive podanike. Sada, pod njegovom pravednom vladavinom, u zaštiti mora i planina, narod je napredovao, usevi cvetali. Kralj i njegovi drugovi su posetili naše selo za vreme lova, što je dalo šansu meni, Diermotu, da par dana budem gonič. Trebalo je da znam da nešto nije bilo u redu kada je glasnik stigao. U dalekom gradu Turnavaleu, predivna mlada čarobnica Selena, sve je to zvučalo vrlo uzbudljivo, ali previše opasno! Osedlao sam svog ponija i požurio da se neprimećen iskradam, ali je glupa životinja osetila napetost u planini i uprkos mojim protestima, sledeće što sam znao je da smo jahali sa kraljevom gardom. Dok je zora pružala svoje



Kada se oslobodite, pronađite neki lik i popričajte. Priča može biti vrlo zabavna.

ledene prste k nebu, približili smo se Turnvaleu. Kroz jutarnju maglu smo čuli urlike vojske koja se kretala ka nama, ali tek kada su se njihove blede figure približile, shvatili smo da je Selena prikupila neljudsku hordu. To je bio moj prvi susret sa Skrolovima. Tamo, na malom brdu iznad grada je Kralj pao, i tamo ga je sahranio par preživelih pratilaca. Grad je postao žrtva Selene i Skrolova, ja sam se onesvestio kada sam pao sa prestravljenog konja. Kada sam došao svesti, našao sam se zatvoren u prljavim tamnicama Turnvalea. To je moja priča.

To je priča koja vas, uz fantastičnu muziku, upoznaje sa zapletom igre Lure of the Temptress. Ovu nenadmašnu avanturu je uradio Revolution Software. Prvo je igru trebalo da izda Mirrorsoft, ali posle pogibije Roberta Maxwella, koji je držao ovu kompaniju, sudbina igre je bila neizvesna. Na sreću igrače širom sveta, posao je preuzeo Virgin, i završio igru. Ovo nije samo još jedna u moru savršeno grafički i idejno rešenih avantura, već i nešto potpuno novo na sceni kompjuterskog softvera. Lure of the Temptress predstavlja prvu Virtual Theatr igru koja se ikad pojavila. Šta to u stvari znači? Do sada je u svim avanturama šema rešavanja bila ista, likovi su zatim stajali na jednom mestu, a kada dođete do njih, vršite uobičajene radnje. Da, sve to nije izgledalo baš realno, premda je ipak previše tražiti realnost u kompjuterskim igrama. Revolution Software je stvarno izveo revoluciju. U njihovoj igri su likovi tako stvarni, svaki sa svojim osobinama i karakterom. Oni su potpuno nezavisni od vas, neki će otići i do kafane, na picence, pa ih i tamo možete potražiti. Likovi nisu nemi, oni će i međusobno razgovarati. Možete sedeti i satima slušati glupe razgovore koje vode trgovac i njegovi kupci. Humor tipa Secret of the Monkey Island, uz savršenu grafiku i zvuk, daje utisak perfektne avanture. Lure of the Temptress nije previše teška da bi odmah odustali, i ne previše laka da bi je odmah rešili. Na 2 diskete i potpuno ispunjan 1MB memorije pružiće vam zadovoljstvo rešavanja problema koje nikad nije bilo veće. Samo za čitaoce Amiga Style, dajemo i rešenje ove avantura.

Nalazite se u tamnici. Povucite baklju, i kada Skrol uđe da ugasi vatru, vi izađite iz ćelija i zatvorite i zabravite vrata. U stražarskoj sobi uzmite nož sa burete i bocu. Pogledajte bure i napunite bocu preko slavine. U sobi za mučenje presecite kožna vrpce i oslobodite Ratpoucha, koji postaje vaš pratilac. Vratite se u spoljnu ćeliju i dajte zatvoreniku da pije. Recite Ratpouchu da gurne cigle i idite za njim. Nalazite se u gradu, sada možete koristiti mapu. Idite na lokaciju br. 6, uđite u kovačnicu i razgovarajte sa kovačem. Recite da ste pobegli od Skrolova. Sa poda uzmite kutiju sa šibicama. Nađite Mallina (čovek u zelenom) i prihvatite ponudu da odnesete metalnu šipku trgovcu. Trgovac (lok. 7) daće vam nešto novca i plavi dragulj. Idite na lok. 3 i vlasnici kafane dajte dragulj. Dobijate bocu sa pićem. Pitajte je za Goewin, reći će vam da se obratite Morkusu koji je u kafani. Podmitite ga, i on će vam reći da su devojku odveli Skrolovi. Idite do kovača i saopštite mu loše vesti. Uputiča vas na Gruba, starca na lok. 3. Pre nego što pođete, kovaču dajte da gucne iz vaše boce. Starca Gruba pitajte o crnoj kozi, dobićete spravicu za obijanje brava. Devojka u kafani na lok. 9 daće vam Taidghov dnevnik, iz kog ćete (examine) saznati kako da iskoristite aparaturu. Idite do Taidghove kuće (lok. 7) i pogledajte vrata. Vašem pomoćniku dajte lockpick, i recite mu da obije vrata nakon što Skrol prođe (us lockpick on lock). U kući pogledajte aparaturu, naći ćete i burner. Upotrebite tinderbox na njega, sačekajte da se proces završi i upotrebite bocu na slavini. Popijte tečnost iz boce i postajete Selena! Idite na lok. 6 i uđite u zgradu. Recite Skrolovima da oslobode devojku. Pratite je i razgovarajte s njom. Dejstvo napitka ubrzo prestaje. Raspitajte se po mestu o Seleni. Kada na zidu manastira primetite plakat, idite na lok. 1, gde ćete zateći Mallina. Prihvatite ponudu da odnesete knjigu Morkusu, ali je odnesite sveštenicima u manastiru. Tobija, jednog od sveštenika, pitajte kako da pobedite Selenu. Reći će vam da potražite zmaja i da ga začarate. Čarolija se sastoji i od 3 biljke: Houndstooth, Cowbane i Elecampane. Idite do travarske radnje i devojci recite da vam je potrebna smeša navedenih biljaka. Pošto joj nedostaje Cowbane, morate ga vi naći. Idite do kovačnice i recite Ratpouchu da ubere Cowbane iz bašte. Uzmite od njega biljku, odnesite je devojci u travarskoj radnji i sačekajte da napravi smešu. Zatražite je od nje. Razgovarajte s Ultarom, varvarinom u kafani na lok. 9. Reći će vam da zovnete Gorgoyle, čuvara vrata, po imenima. Idite na lok. 10 i to uradite. Oni ća vam reći da vrata mogu otvoriti samo ženi. Zato zamolite travarku, Goewin, da vam pomogne. Naći ćete se s njom kod kapije. Objasnite joj šta treba da uradi i uđite u pećine. U ulaznoj pećini pomerite desnu lobanju i pogledajte levu (u svakoj narednoj pećini pogledajte obe lobanje). Uđite u zelenu pećinu. Recite devojci da u ulaznoj pećini pomeri levu lobanju. U plavoj pećini pomerite



Grafika je maštovita i bogata, pa ćete se često zaustavljati samo da uživate u prizoru.

desnu, a zatim levu lobanju. Devojci recite da u zalenoj pećini pomeri desnu lobanju. Prelazite sivu pecinu, gde bi trebalo da snimite status. Nailazite na opasnu zverku. Ugrabili ste sekiru. Udarate tako što strelicu postavite na glavu, trup ili noge svog junaka i pritisnete levo dugme za napad ili desno za odbranu. Sačekajta da se čudovištance približi i udarajte ga bez prestanka po nogama. Kad ga (konačno) ubijete, pređite u zmajevu pećinu. Upotrebite magični napitak na zmaja i razgovarajte sa njim. Naredite mu da vam pomogne. Daće vam magično oko Gethryna. Izađite iz pećina, idite do prodavnice. Pogledajte kroz prozor i slušajte kad Skrol i prodavac budu razgovarali. Skrol će tražiti da se prodavac sakrije u bure da bi ga odneo u dvorac da ubije Selenu. Idite do prodavca i recite mu da ćete zauzeti njegovo mesto. On vas sakriva u bure, Skrol vas prenosi i vi ste u dvorcu. Razgovarajte sa dečakom. U kuhinji pogledajte lešinu i uzmite mast koja visi sa njenih krajeva. Pored su klešta. Pogledajte donje levo bure u podrumu i otčepite ga kleštima. Idite do pasaža. Recite dečku da ste došli po Selenu i da kaže Skrolu da je jedno bure procurelo. Idita na gornju galeriju. Kada Skrol ode, sačekajte par sekundi i idite dole desno do sprave za dizanje mosta. Podmažite polugu. Kada dečak uđe recite mu da povuče polugu, a vi za to vreme obrćite čekrk. Idite do galerije, i pre ulaske na vrata opet snimite status. Na mostu vas čeka još jedno čudovište. Posle besomučne borbe, slobodan put je pred vama. Put ka Seleni.

Borie Zatežić

LURE OF THE TEMPTRESS (4D)
VIRGINGAMES



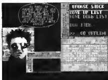
- 6 I JONES & LAST CRUS.
- 7 LURE OF THE TEMPTRESS
- 8 DARK SEED

AVANTURE

83%

Universal Warrior

U budućnosti najbolje investicije ležaće u kupovini droida koji treba da ostanu što manje oštećeni posle izlaska iz posebnih zona u kojima se nalaze smrtonosni roboti i mnoštvo zamki. To je jedna od vizija budućnosti, koja preovlada va kod tvoraca ove sjejne igre koju nam predstavlja malo poznata programerska kuća „Zeppelin Games".



Delove „na crno" možete kupiti kod Sida

„Universal Warrior" je igra koja zbog svoje zaraznosti igrača stalno vraća za sto, pred svoju omiljenu spravu za zračenja.

Još na početku oduševićete se vrlo lepom grafikom. Prvo upisujete svoj znak od tri slova + vrsta firme(inc,Co,...). Igra se sastoji iz dva dela: * prvog - menadžerskog i * drugog - pucačko-lavirintske arkade.

U prvom delu u oči će vam zapasti plavi tonovi lepo nacrtanog poslovnog ostra, nekog futurističkog grada.

Na vrhu se nalazi kancelarija firme „Meteor" specijalizovane za prodaju nove droidske opreme (delovi za komunikaciju, rezervne baterije, oružje, kretanje i štit), tu kupujete opremu i budite sigurni da će 100% biti ispravna. Niže se nalazi „Tope" kladionica, gde nećete imati pristup pre 18. godine (bar tako tamo piše), ali ako delujete dovoljno stari moći ćete da ih preverite. To je glavni deo, jer se tu zarađuje najviše novca. Najveći ulog je 5000 nečeg + porez 10%. Kladite se u preživljevenje nivoa, dolazak do kraja nivoa pre isteka vremena (0 min, 1 min, a negde i 2 minuta) itd.

• Sprat niže je „BigAls" slično kao i „Meteor" sem što je ovde roba polovna i veoma retko isprevnija od 90%. Ovde, takodje, možete i prodati svoje delove koji vam više nisu potrebni, ili vam je novac preko potreban. Čuvajte se jer ovaj hvali i bezvredne delove.

Sledeća, na dole, je vaša garaže, ili „Workshop", tu vidite svog droida i menjate mu delove (stavljate bolje).

„Roys Repairs", kao što samo ime kaže, tu popravljate detektne komade druida, posle nivoa, ili kupovine kod „BigAls" ili „Sids Taverne" o kome ćemo kasnije. Imate mogućnost da popravljate sami svoje delove ili da platite mehaničara. U oba slučaja porez plaćate 25%. Da ne biste sami otkrivali način na koji se manuelno vrše popravke, evo opisa. Kada date određenu sumu novca i rezervišete, recimo, 30 sekundi, pred vama će se pojaviti shema tog dela koja liči na parče liste sveske na kvadratiće (ovde su kvadratići otprilike 1X1 cm) 10X10 kvadrata. Svaki kvadrat, kod ispravnog dela, ima jedan žljeb na gornjem delu, koji kod pokvarenog dela nije na gornjoj strani i tako razlikujete pokvareni od nepokvarenog kvadratiće.

Kod „Šids Taverna" kupujete većinom ilegalnu robu, ali ne uvek i ispravnu, ovde se takođe možete informisati o narednom nivou uz određenu novčanu nadoknadu.

„Legue" je lista 8 najuspešnijih firmi ove vrste. Zatim dolazi „GO!", gde imate pregled finansijskog stanja, tj. poreza na delove opreme i visine premije.

To bi ukratko bilo ono što vam treba za lakši početak, a kasnije ćete sami „provaliti" ostale cake.

Pritiskom na „HELP" dobijate spisak tastera koji vam mogu pomoći.

Što se tiče drugog arkadnog dela, sledi opis. Ako ste nekade davno igrali „Alien Breed" i bili oduševljeni, sade stavite jastuk na teme i spremite se za pad.

Ukratko: Ideš, pucaš, ubijaš, skupljaš bodove, poene, turboe i ključeve, otvaraš, ili ne otvaraš vrata, gineš, padeš...

Potrebni podaci se nalaze u gornjem delu ekrana i to su (od leve ka desnom): bodovi i pare (NuYen), vreme koje vam je preostalo, ključevi i broj života, broj projektila i turboa, zatim grafici stanja raznih delova druida i to: prvo je komunikacija (C), rezervne baterije (F /ne znam kako drugačije da prevedem „Force Field"/), oružje (W), jedinica za kretanje (D), štit (A) i snaga koja se gubi tek kada slupate štit (Str).

Evo i nekoliko saveta za buduće biznismene: * Nemojte kupovati gluposti jer početnih 100000 para nikako nije mnogo. * Leteće jedinice za kretanje su slabije od „puzećih". * Bilo bi dobro da ne prodajete jedinicu za kretanje sa kojom ste počeli jer ima solidnu brzinu a i veliku nosivost, što je najvažnija osobine ovih druidovih delova.

Evo nekih vrlo važnih podataka koja često zaborave da pomenu u opisima. Ova igra staje na jednu disketu, zahteva 1Mb memorije i igra se isključivo džojstikom.

Prijatna zabava.

Srđan Čampašević i Saša Milenković

UNIVERSAL WARRIOR (1D)
ZEPPELIN GAMES



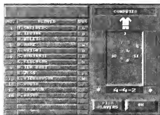
- 7 ARMOURGEDDON
- 8 UNIVERSAL WARRIOR
- 9 EXODUS 3010

ARKADNE STRATEGIJE



Goal!

Pre više od tri godine pojavile se igra firme „Anco software" „Kick off" koja je prvi put prikazala fudbal u ptičjoj perspektivi. Ubrzo zatim pojavio se i „Kick off II" koji je imao poboljšanje u odnosu na prvi deo, ali je u osnovi ostao isti. Ovaj fudbal je postao legenda među igračima i skoro da nije bilo onoga ko nije imao ovu igru. „Kick of II" je imao dosta nedostataka kao na primer lošu grafiku, loš zvuk, izmišljene timove i sl. Uzavši to u obzir očekivao se treći deo koji će ovo da ispravi. Godine su prolazile i negde krajem 1992. najavljen je „Kick of III". Ta vest je oduševila igrače, ali igra se pojavila sa imenom „GOAL" i umesto „Anco software"-a pravila ju je renomirana firma „Virgin". To je dosta zbunilo neinformisane igrače koji su mislili da je to neki drugi fudbal. Ali „Goal" je u stvari nezvanični nastavak „Kick of II". Razlog što igra nosi ime „Goal" je razlaz programera Dino Dinia koji je završivši igru napustio „Anco software" i priključio se firmi „Virgin". „Anco software" nije dozvolio da Dino koristi ime „Kick off" i igra je nazvana „GOAL".



Pre nego što krenete sa centra odredite taktiku

„GOAL" je unapređen u svakom pogledu od „Kick off"-a. Fudbaleri su odlično urađeni i animirani, zvuk je fantastičan (kao da se nalazite na pravom stadionu), opcija ima na gomilu, brzina igre je veća nego u „Kick off II".

Uglavnom strašan fudbal, za razliku od gluposti (ovo je najlepše što sam mogao da napišem) koje smo u poslednje vreme imali priliku da vidimo (Manchester United Europe, Striker, John Barnes, Liverpool, itd.). Da budem iskren „Sensible Soccer" nije „Goal"-u ni do kolena.

Po startu igre dobijete opcije:

PRACTICE: pod ovom opcijom možete se uvežbavati sami na terenu, ili šutirati penale sa kompjuterom ili drugim igračem.

OPTIONS: ovde birate kako želite da igrete. Na kom terenu, koliko minuta, sa vetrom ili bez, golmanova golmanska sposobnosti, nivo igra kompjutara, da li će se posle nerešenog ishoda utakmica završiti, ponoviti ili će se igrati produžeci i penali, da li želite ponovni snimak postignutog gola, kad igrete da teren bude horizontalno ili kao u „Kick off"-u vertikalno, da teren bude uvećan ili umanjen ili da kompjutar bira sam zavisno od situacije, želite li skener i da li da skener bude fiksiran u jednom uglu, isključivanja i uključivanja povike iz publika, izbor sudije ili da ga kompjuter sam bira.

U dnu ekrana su četiri opcije:

– Save setup (snimanje određenih opcija)

– Load setup (učitavanje ranije snimljenih opcija)

– Clear disk (pod ovom opcijom formatizujte disketu da na nju snimate ponovljene snimka golova, ili da možete da snimite ostale podatke)

– Exit (zna se)

EDIT TEAM: Ovo je jedna od najboljih opcija koje „Kick off" nije imao, pod njom možete sami upisivati imena igrača, timova, menjati taktike timova, birati dresova, sami praviti svoj tim (uzimajući igrača iz drugih klubova ili u već postojeće klubove upisivati svoja imena).

Igrače uzimete iz klubova tako što kliknete na tim iz koga želite da uzmete igrača, onda kliknite na opciju PICK TEAM, stavite na ime igrača i pritisnete SPACE (ne možete uzeti igrača ako je među igračima koji igraju, prvo mu skinite broj i prebacite na drugog igrača tako što ćete kliknuti na broj pored igrača i dati ga nekom drugom igraču), onda izaberite tim u koji želite da ubacite igrača, stavite opciju PICK TEAM i pritisnite SPACE na prazno mesto i igrač će biti prebačen. Klub možete i obrisati ako namestite na kvadratić pored njega i pritisnete FIRE.

Kad napravite klub ili klubove, ako želite možete ih snimiti na formatiranu disketu. Sa opcijom GOAL TEAM možete izabrati već napravljena timova iz nekoliko liga (engleske, italijanske, francuske itd.)

ACTION REPLAY: Ovom opcijom gledate ranije snimljene golova.

LEAGUE: Pravljenje sopstvene lige. Možete upisati ime lige koju želite, izabrati broj timova, broj utakmica sa svakim timom, 2 ili 3 poena za pobedu, izabrati brzinu vaših i kompjuterovih igrača.

SINGLE MATCH: Igranje jedne utakmice. Kad kliknete na ovu opciju, izaberite koji klub želite i protiv koga ćete igrati, kojom brzinom će se kretati igrači (Novice najsporije, Pro najbrža), upišite svoje ime ispod kluba koji vodite i ako igrate udvoje ime drugog igrača ispod njegovog tima.

Pre utakmice izaberite stranu na koju ćete ići ako imate pravo, ili sa kvadratom pored imena kluba proverite sastav tima. Pritisnite dugme i igra počinje.

Po početku utakmice igrači „Kick off" će se verovatno oduševiti, ali kad uzmu džojstik u ruke pa otkriju da se sasvim različito igra od „Kick off"-a i još prime deset golova, antuzijazam će im brzo splasnuti. Ali ne očajavajte, meni je trebalo mesec dana da se odviknem od „Kick off"-a i priviknem na „Goal". Prvi problem – igrači hvataju zalet i ne kreću se stalno istom brzinom, kad naletite na loptu u trku odbićete je od sebe tako da je nećete stići, itd. Da bi vam privikavanje brže išlo, pročitajte sledeće uputstvo.

DODAVANJE: Kada ste u posedu lopte držite Fire, povucite džojstik u stranu u koju želite da dodate i pustite Fire.

ŠUT: Kada izbijete sami ispred golmana i nema nijednog igrača oko vas, držite Fire i kad igrač počne da usporava, brzi Fire igrač u 99% slučajeva neodbranjivo šutira.

UKLIZAVANJE: Kada niste u posedu lopte brzim pritiskom Fire uklizavate.

ODUZIMANJE LOPTE: Kada želite da oduzmete loptu idite ne protivničkog igrača držeći dugme (to je najsigurnije da vam lopta ne ode u aut), kad uzmete loptu brzo je dodajte najbližem igraču.

DEGAŽIRANJE: Kada je golmen u posedu lopte pritiskom Fire degažirate srednje visoko, pritisnite Fire i onda džojstik dole degažiranje visoko, Fire pa gore degažiranje nisko (ovo sve važi i ked golmen izvodi golaut). Ako želite da rukom bacite nekom igraču vucite džojstik u stranu u kojoj se nalazi igreč i pritisnite Fire.

FELŠ: Dok vodite loptu, kad vam lopta dođe ne nogu Fire pa levo ili desno (ovo važi samo ako igrate vertikalno) ako duže vučete u stranu felš će biti jači.

UDARAC GLAVOM: Dok je lopta u letu dođite ispod nje i Fire, udarićete je slabo, eko želite da je udarite jako Fire, pa brzo ponovo Fire i ne puštajte ge neko vreme, ako želite da šutirete glavom u neku stranu Fire (ako hoćete jako ponovo Fire i ne puštajte ge) pa u koju stranu želite de šutirate.

LOB: Dok vodite loptu povucite džojstik u suprotnu stranu od one u koju idete, na primer eko idete gore povucite džojstik dole.

VISOKA LOPTA: Dok vodite loptu Fire i brzo u suprotnu stranu od one u koju idete.

MAKAZICE: Dok je lopta u letu u trku dođite ispod nje i povucite džojstik u suprotnu stranu od one u koju trčite. Lopta ce otići u strenu u koju ste povukli. Takođe možete vući džojstik u dijagonele i tako odbiti loptu ukoso.

AUT, KORNER, SLOBODAN UDARAC: Kada treba da izvedete jednu od ove tri stvari pojeviće se tačkaste linije koje pokazuje putanju lopte, da bi lopta delje išle izdužite liniju povlečenjem džojstika gore, de bi išla krece smanjite liniju povlačenjem dole, namestite u koju stranu želite de ide levo ili desno, namestite visinu kojom će lopta leteti tako što ćete držati Fire i vući gore de bi išle visoko, ili držeti Fire i vući dole de bi išle nisko. Kad sve namestite kratko pritisnite Fire.

NAMEŠTANJE IGRAČA U ŽIVI ZID: Kad protivnik izvodi slobodan udarac, igrače dodajete u živi zid ovlačenjem džojstike u desno nekoliko puta, e sklenjate ih povlečenjem u levo. Živi zid približavate povlečenjem džojstika ne dole, e udaljavate povlačenjem na gore.

PENAL: Penal šutirete teko što prvo pritisnete dugme i kad igreč šutne loptu povučete u neku stranu (levo ili desno), eko vučete ne dole pa ovo izvedete, lopte će ići visoko, a ako vučete dole ići će nisko. Ima još nekih šuteva, ali otkrijte ih sami.

BRANJENJE PENALA: Kad kompjuter šutne loptu povucite levo, desno, gore ili dole. Ako imate sreće odbranićete.

PRINUĐENA ZAMENA IGRAČA: Ponekad kad vam protivnik ukliza igrač će vam se povrediti i izaći iz igre. Pojaviće se opcije za biranje time, izaberite prvo povređenog igrača, e onda rezervu i kliknite ne OK, igreč će biti promenjen.

ZAMENA IGRAČA: U nekim slučajevima kad protivnik ukliza vešem igraču i povredi ga, igrač će ostati u igri (to ćete otkriti, u donjem delu ekrana pisaće „IME IGRAČA IS HURT". Da biste ga promenili, pritisnite levi Amiga taster i u donjem delu ekrana ispod vašeg rezultata pojavice se strelica, kad izađe lopta van terena, izvršićete izmenu (igrača ovako možete zameniti i ako nije povređen).



Komande sa tastature:

AMIGA LEVO – Vršenje izmene za igrače 1.

AMIGA DESNO – Vršenje izmene ze igreča 2.

SPACE – Uvećavanje i smanjivenje terena.

P – Pauziranje igre.

X – Uvećavanje i umanjivanje skenere.

D – Isključivenje i uključivanje skenera.

C – Menjanje položaja skenere.

R – U slučaju da nije pod opcijeme nameštEn automatski ponovni snimak, ponovni snimak gola, ekcije i sl.

Dok ide ponovni snimak:

F1 – Ubrzani ponovni snimak (unazad).

F2 – Normalni ponovni snimek (unazed).

F3 – Usporeni ponovni snimak (unazad).

F4 – Usporeni ponovni snimek (unapred).

F5 – Ubrzeni ponovni snimak (unapred).

RETURN – U slučaju da nije uključeno automatsko snimanje golova pritiskom na RETURN sami snimate golove.

FIRE – Prekid ponovnog snimke.

U igri ima još puno stvari koje nisam napisao jer spedaju u male tajne velikih majstore džojstika i nemeravam da ih iskoristim na tekmičenju koje će se održeti u Beogradu jer nisam znao ze takmičenje u Novom Sadu. Još jedna stvar, možete menjati igrače koji su dobili crveni karton, ostalo otkrijte sami.

Igra staje ne dve diskete (preporučio bih vam je i da staje na dvedeset dve) i da biste igrali ovakvu igru morate imati 1 Mb. Igru preporučujem svime oni koji ne vole fudbel, zavoleće ge.

Igru (ako nemete) snimite što pre i uvežbavajte se, jer će se uskoro održati takmičenje u Beogredu. Ze detaljnije informecije jevite se u Amiga Centar Zemun.

Ivan Antić

GOAL! (2D)
VIRGIN GAMES

80% | 97%

1. JIMMY WHITE SNOOKER AS
2. GOAL! AS
3. PGA TOUR GOLF

SPORTSKE

87%

Traps 'n' Treasures

Softwerska kuća „STARBYTE" poznata po svojim strategijama (najnovija Hannibal) bacila se u pravljenje platformske igre. I na radost igrača napravila fantastičnu igru „Tarps 'n' Treasures" je mašavina platformskih, sakupljačkih, akcionih i logičkih igera. Grafika je odlična (šteta što su sprajtovi mali), muzike se uklapa u atmosferu i manja se od mesta na kome se nalazite (na primer ako ste ispod vode svira muzika, a ako ste na kopnu čuju se talasi), animacija likova komična (u pozitivnom smislu), multi skrol odličan, zvučni efekti dobri i brzina je solidna.



Sigurno nejsimpatičniji arkadni junak u poslednje vreme, pe još pirat po zanimanju

Igra se odigrava 1641. godine. Zli gusar Crvenobradi oteo je posadu kapetana Džeremi Flina i zatvorio ih u kaveza na svom ostrvu.

Vi se nelazita u ulozi kapetane Fline i prolazeći kroz četiri nivoa morate osloboditi svoju posadu. Svaki nivo ima nakoliko podnivoa.

Igru počinjeta u obalskoj regiji naoružani mačem. Ekran je podeljen na tri dele (jedan veliki i dve mala).

U gornjem delu akrane se nelazi:

– Broj života. Na početku igre tri.

– Energija prikazana u kockama. Na početku igre pet kocki.

– Vitamini. Na početku igre prazni.

U srednjem delu ekrana odvija se igra.

U donjem delu ekrana se nalazi:

– Vrsta oružja koje posedujete. Na početku igre to je mač.

– Knjiga. Na početku igre samo ima jednu stranu na kojoj piše da je to kapstanov dnevnik.

– Prazno mesto za kompas. U toku igra možete pronaći kompas koji vam pokazuje put do izlaza.

– Glava gusare. Koliko posade morate pronaći. Na početku igre morate pronaći devet.

– Poeni

– Novac

– Broj ključeva koje imate. Žuta, zelene, plave i crvene.

– Mesto za delova mape. U toku igre možete skupiti šest delova mape, i dobićete celu mapu.

– Vreme.

Kapetane Flina pomerate na sledeči način:

Levo ili desno – Kapetan ide levo ili desno.

Gore – Kapetan skače.

Dole – Kapetan se saginje.

Fire – Kapetan nosi oružje.

Dola + Levo – Kapetan puzi levo.

Dola + Desno - Kapeten puzi desno.

Dok je kapeten u skoku:

Fire – Kepetan se dočekuje na zadnjicu.

Gore + Dole – Kapetan pravi od guserske zastava padobran.

Saveti za igranje:

– Člana posade oslobeđete tako što stanete ispred keveza, povučete džojstik gore i pritisneta Fire.

– Ispod voda možete ostati koliko dugo hočete, ne možete da se udavite.

– Podvodne životinja ne možete ubiti.

– Kamene kocke uništavata tako što se kapetan zadnjicom dočeka na njih.

– Kamana kocke obavezno uništavajte, ispod njih se možda krije nešto važno za prelazak nivoa.

– Drvene kocke (senduci) služe kao postolje za penjanje na visoke platforma.

– Drvene kocke podižeta tako što im prilazite i držite Fira. Držite Fire sve dok ne dođete do mesta ne koje želite da je spustite.

– Drvene kocke obavezno podižite iako vam nisu potrebne, ispod njih se možda krije nešto važno.

Od uobičajenih predmeta koja možete naći:

Voće – Voće popunjava liniju vitamina u gornjem delu ekrane. Kada se linija skroz popuni dobijate jednu energetsku jedinicu.

Srebrni novčići – Povećave za 5 vaš novac.

Zlatni novčići – Povećave za 10 vaš novac.

Vreća se zlatom – Povećava od 25 do 200 vaš novac.

Lobanja – Skroz briše vašu liniju sa vitaminima.

Plave bočice – Popunjava anergiju za tri jedinice.

Na nivoima možete pronaći i radnje u kojima kupujete od novca koji ste skupili uz put. (U radnju ulazite tako što stanete ispred vrata, povučete džojstik na gore i pritisnete Fire).

U radnjema (na svakoj) možete da kupiti:

Voće – Popunjava energiju za jednu jedinicu.

Supu – Popunjava anargiju za dve jedinica.

Ručak – Popunjava anargiju za tri jedinice.

Prva pomoč – Povećave broj energetskih kocki.

Kockice – Kockenje se prodavcem.

Oružje – Razno oružje (bolji mač, kugla na lancu, topovske kugle itd.).

Mapa – Omogućuje vam da vidite gde se nalazite.

Ima još stvari koje mogu da se kupe, otkrijte ih sami.

Nauobičajene predmeta koje ste pronašli koristite tako što:

– Kursorskim tastarima gora i dole odredite koji ćete predmet koristiti, onda stanete na mesto ne kojem želita da iskoristite predmet i pritisnete „SPACE".

Neuobičajeni predmet na prvom podnivou prvog nivoe je ključ. Pronači ćete ga na lokaciji ispod vode sa desne strane plevih meduza ne koje prve naletite, sakriven u pesku (dobro gledajte). Iskoristite ga na drvenom kavezu skroz desno na kraju nivoa. Neuobičajeni predmeti na drugom podnivou prvog nivoa su merdevina i kanap. Pronaći ćete ih na lokaciji ispod vode u jednom tunelu. Iskoristite ih na mestu gde su nedovršene merdevine (važi za merdevine) odnosno s leve strane platforma na kojoj se nalazi zarobljeni član posade (važi za kanap).

Kada oslobodite svih 9 članova posada prolaz za sledeći nivo će vam biti otvoren.

Šifra za drugi nivo (radnja se odigreva u pećini) je 52011413. Za ostale nivoe otkrijte sami.

„Traps 'n' Treasures" se nalazi na dve diskete i da biste je igrali, morate imati 1 Mb. Ako niste od onih koji sednu za kompjuter i odigreju partiju fudbala i ugase ga, igre je prava za vas.

Ivan Antić

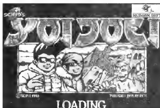




Yo! Joe!

Firma „Hudson Soft" poznata po igrama „B C Kid, Dynablaster, itd " napravila je klasičnu platformsku igru, puno neprijatelja, puno stvari za skupljanje, bonus nivoi, lavirintski objekti u kojima morete pronaći izlaz itd

Igra, iako se za nju može reći da je već viđena, poseduje svoje kvalitete kao što su odlična grafika, gledak multi skrol (iako je ekran krcat sprajtovima), izvanredne muzika duhovita animacija, pregršt raznih neprijatelja (na svakom nivou pored malih ima po nekoliko većih neprijatelja), odlična pokretljivost likova i solidne brzine.



Priključite na Amigu dva džojstika i jednog drugara pa igrajte kao Džo i Net protiv svega na ekranu

Krenimo redom Dva drugara, Džo i Net, su odlučili da oslobode svoj kvart i uz put ceo svet narko-sindikata (mafije)

Vi se nalazite u ulozi Džoa i Neta (u slučaju ako igrate u mbou za dva igrača) i prolazeći kroz šest nivoe i pet podnivoa, bijete sve pred sobom

Na nivoima pored bonusa koji povećavaju rezultat, možete pronaći znake života koji popunjeveju energiju, razna oružja (nunčake, pajsere, šurikene, molotovljeve koktele, motomu testeru)

Oružje koje trenutno koristite vidite u krugu u donjem delu ekrana Maksimalno možete nositi tri oružja Jedno od ta tri oružja birate povlačenjem palice na dole i pritiskanjem Fire

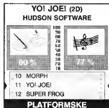
U donjem delu ekrana takođe vidite koliko imete energije, koliko vam je još ostalo oružje (šurikene i molotovljevih koktela), koliko imate bodova i koliko života vam je ostalo

Igru počinjete ispred starog zamka Prelazeći razne zamke i neprijatelje, morate pronaći izlaz koji se nalazi negde na krovu zamka. Kad pređete ovaj nivo čeka vas bonus nivo na kome letite na čudnoj džinovskoj ptici U slučaju da igrate sami, pticom letite i pucate sami, u slučaju da igrate u dvoje onaj koji vodi Džoe upravlja letenjem ptice, a onej koji vodi Neta puca (posle svakog nivoa odigracete bonus nivo samo sa težim protivnicima) Drugi nivo se odvija u hramu Inka, gde vas napadaju Inke i druga smetala Pazite se zamki kojih na ovom nivou ima dosta Treci nivo se odvija u piramidi u Egiptu, četvrti u Kini, peti nivo je prilično jednostavan, samo idete desno dok ne dođete do izlaza Šesti, poslednji nivo odvija se u kvartu u kome žive Džo i Net, morate proći kroz čudnu fabriku i popeti se na njen vrh, tu pronađite dve devojke i igri je kraj.

Igrači koji vole dobre platformske igre, a još više vole da igraju u dvoje, oduševiće se ovom igrom. YO! JOE! staje na dve diskete i ne može se igrati bez 1 Mb Obavezno je uvrstite u svoju kolakciju

Ivan Antić

YO! JOE! (2D)
HUDSON SOFTWARE



10 MORPH
11 YO! JOE!
12 SUPER FROG

PLATFORMSKE



Fist Fighter

Za firmu „Zeppelin software" se se sigurnošcu može reći da prave igre za decu od deset godina pa naniže (setite se samo igera Frankenstein, Santa's X-mas Caper, Edd the Duck 2 itd) Ako imate mlađeg brata ili sestru ovo je idealna igra za vas Fist Fajter je sličan Street fighteru (nemojte me pogrešno shvatiti) Dakle, ulične borbe

Grafika je solidne, dok zvučni efekti dižu kosu na glavi, animacija nije loša, e i skrol ekran je gladak Na početku igre odredujete da li cete slušati muziku uz igru ili zvučne efekte (moje preporuka utišajte Monitor ili TV), koliko rundi će se maksimalno igrati, i da li ceta igrati sa kompjuterom ili sa drugim igračem Kad to izaberete birate kog cete borca voditi, na raspolaganju vam je osam boraca Svaki od njih ima svoje karekteristike ime, godine, zanimanje, poreklo, težinu, visinu, specijalnost, brzinu i izdržljivost

Po izboru borca počinje igre Udarci se izvode pritiskom Fire i povlačenjem u bilo koju stranu, blok protivnikovih udaraca izvodi se povlačenjem na dole, skače se povlačenjem gore, a specijalna osobina se koristi dužim držanjem Fire Da bi osvojili Fist Fighter šampionat morete pobediti svih osam takmičara (uključujući i samog sebe???) Na kraju ćete dobiti čestitku i tu je kraj

Fist Fighter iskreno preporučujem mlađim igrečima i ostalima koji nisu imali mnogo prilike da igraju igre na Amigi Fist Fighter staje na jednu disketu i radi na 512 Kb što su mu dve prednosti (verovatno i jedine)

Ivan Antić

FIST FIGHTER (2D)
ZEPPELIN GAMES



8 METAL MASTERS
9 FIST FIGHTER
10 DOUBLE DRAGON III

BORILAČKE

[87%]

Ragnarok

Sumrak bogova, kraj mitova...

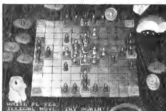
Znate li vi uopšte šta je to Ragnarok? Znate... Ne znate?! Pa dobro sad, znate ili ne znate, nema: „Paaa..., je mislim...". Da ja vama ipak sve lepo objasnim, pa da mi savest bude mirna.

Dakle, Ragnarok je, po vikinškoj mitologiji, neka vrsta sudnjeg dana. To je doba kada će prestati svaki kontakt između bogova i smrtnika, doba velikih ratova i strahovite zime, doba gladi i nemaštine. To je vreme kada će se skupiti sile dobra i zla da biju konačnu bitku za vlast nad univerzumom. E sad, u toj bici, naravno, neće biti ni pobednika ni pobeđenog već će se sve vratiti u haos iz kojeg je i nastalo. Međutim, ovaj poslednji deo nama nije važan jer u ovom našem Ragnaroku će, bogami, biti i pobednika i pobeđenog.

Da li ste se uopšte ikada zapitali šta predstavlja Šah. Da, Šah je savršena strategija (savršena, u smislu savršena). Ali probajte da idete malo dublje. Crno protiv belog, dobro protiv zlog. No, da vas više ne gnjavim glupostima, pređimo na stvar.

Prvo i pre svega da raščistimo nešto: RAGNAROK NEMA NI NAJMANJE VEZE SA ŠAHOM! Sada će neko da kaže: „Pa tu su figure, a malopre je rekao i ono o dobrom i zlu". Znate vi vrlo dobro na šta ja mislim. To je ono kad nekog pitate: „A šta je to Ragnarok?", a on vam samouvereno odgovori: „Pa, to ti je ona logička igra kao šah". E pa, jednom za svagda vam kažem da to nije tačno. Ragnarok se igra na tabli sa 11x11 polja. Zatim, u Ragnaroku imamo 24 tamnozelene (crne) figure i 12+1 narandžastu (belu) figuru. Ona jedna narandžasta figura predstavlja vrhovnog boga, Odina. E, sad, bele figure postavljene su u sredini table. I to: osam piona (minor pieces), četiri božanstva ili titana (polubogove kao što je Heimdal) i u samom centru table onaj jedan Odin. Crne figure raspoređene su na ivicama table i to podeljene u grupe (armije) od po pet piona i jednog božanstva, to je ukupno dvadeset pione i četiri božanstva ili monstruma. Tako na strani dobra imamo Odina, Tora, Freja, Heimdala itd. A na onoj drugoj su Loki, Fenrir, Stur, Garm i ostala mafija. Sad, pošto ste upoznati sa suprotstavljenim silama, vreme je da nešto kažemo i o njihovim ciljevima kao i o pravilima igre.

Verovatno vam se na prvi pogled čini da je beli u mnogo gorem položaju zbog manjka figura. E, sada ću vas uveriti da nije tako. Naime, cilj belog igrača je da Odina odvede u neki od uglova table, a cilj crnog je „da ga u tome spreči" (gde li sam ovo već čuo?). Samo, tu postoji jedan problem. Odin, po mitu, a i po igri, ne sme biti ubijen jer u tom slučaju, po mitu, sve se vraća u haos, a po igri, crni igrač automatski gubi partiju. Da bi pobedio, crni igrač mora da zarobi Odina u samom Azgardu (pet polja u sredini table). Ali ne tako što će ga jednostavno opkoliti sa četiri strane (u tom slučaju Odin je ubijen), već tako što će ga, u neku ruku, matirati tj. prisiliti ga da se „preda". Šta sad sve to znači? To znači da crni mora naterati belog da on sam, Odinom, stane između tri crne figure i centralnog polja. To sve je za crnog još više otežano time što, da bi belog doveo u takav beznadežan položaj da mora da preda Odina, prvo mora da mu pojede sve ostale figure. Logično, jer beli uopšte ne mora da pomera Odina sve dok mu i jedan jedini pion živi. Sad još jednom razmislite o tome ko je u gorem položaju i doći ćete do zaključka da su beli i crni podjednaki. Rekao sam da Odina treba opkoliti sa sve četiri strane da bi ga ubili, slično je i sa ostalim figurama. Da bi „pojeli" neku figuru, sem Odina, morate je opkoliti sa dve suprotne strane (ne ukoso). Izuzetak su, takođe, Garm kod zlih, i Tir, kod dobrih. Da bi pojeli nekog od njih dvojice treba da ga opkolite sa tri strane. Kao i ova dvojica i ostala božanstva, titani i monstrumi imaju neke specijalne osobine. Pošto tih „specijalnih" figura (prime pieces) ima po šest i na jednoj i na drugoj strani, a u igri učestvuju po četiri na početku svake partije ili turnira, možete sami izabrati koje figure ćete uzeti.



Spolja dosta podseća na šah, ali pravila nisu ni izdaleka ista

Opcije u igri neću posebno objašnjavati, pošto to program sam čini. Samo ću spomenuti opcije sa tastature. Kada u toku partije namestite marker za pomeranje na neku figuru, pritiskom na I dobijate podatke o tome koliko polja se figura pomera („u" znači unlimited, iliti neograničeno), i u kojim pravcima, sa M ćete videti polja na koje figura može da se pomeri u tom potezu, sa HELP će vam kompjuter pokazati na koje polje ne treba da pomerite figuru.

To bi bilo to. Treba još spomenuti da, osim što su figure, pa i sama tabla, grafički vrlo lepo urađeni, postoje i lepo animirane sekvence koje prikazuju borbu između figura (kao u Battle chess-u) sa veoma realnim kricima i jaucima. Jedina novina u ovoj igri je što su nivoi težine predstavljeni u obliku jedanaest različitih protivnika (moguća je i igra u dva igrača, naravno). Ti protivnici, sem što se razlikuju po izgledu i inteligenciji, razlikuju se i po karakteru, a samim tim i po komentarima koje daju na svaku pojedenu figuru, vašu ili njihovu. Tako dok se neki sa svakom izgubljenom figurom sve više nerviraju (i sve nepromišljenije vuku poteze), drugi će vas prosto izluđivati svojom samouverenošću ili hladnokrvnošću. Ova novina, u svakom slučaju, čini igru mnogo zanimljivijom.

Igra, u originalu, staje na tri diskete i na nemačkom je. Međutim, po našim prostorima kruži razbijena verzija na dve diskete (što vas ostavlja bez uvoda, što i nije neki gubitak) i na engleskom. E, sad, da biste se igrali sasvim vam je dovoljna druga (odnosno naša prva) disketa, s obzirom da se na poslednjoj nalaze samo završne sekvence. Igra je praktično savršena i bez mane. Samo, na žalost, to je suviše lepo da bi dugo trajalo. Naime, verzija koja se može naći na našim prostorima neispravna je. Turnir ne možete igrati do kraja ni kao beli, ni kao crni. Kad igrate kao beli igra se blokira kada kompjuter pokuša da učita sliku i komentar trećeg protivnika. Zanimljivo je da se, kada igrate kao beli, komentari protivnika ne mogu isključiti u OPTIONS, što je, sam što onemogućava izbegavanje blokiranja, samo po sebi još jedan bag. Kada igrate kao crni protiv prvog protivnika, igra se završava kada mu pojedete sve figure osim Odina, i to u njegovu korist. Ova dva baga automatski čine poslednji disk potpuno beskorisnim - ako ne možete da završite igru nikada nećete doći u situaciju da treba da učitate završne sekvence.

Na kraju ostaje nam, kao uteha, da možemo igrati igru samo protiv svakog protivnika (osim) pojedinačno (PRACTICE) ili protiv prijatelja. Ja sam vam rekao sve što se moglo reći o igri, sada vi odlučite hoćete li potrošiti koju disketu na nju. A, ako se u međuvremenu pojavila ispravna verzija, ja vam je toplo preporučujem.

Pavle Vukadinović

RAGNAROK (2D)
MIRAGE

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10

[illegible]0 % | 73 %

3. TETRIS PRO
4. RAGNAROK
5. COLOSSUS CHESS

LOGIČKE

IGRE IZ SENKE

Renegade Legion - Interceptor

Nepoznata igra? Da, ali da li vam zvuči poznato ime izdavača - SSI?

Radnje ove igre se odvija u dalekoj budućnosti i zasniva sa na sukobu dve tada najmočnija svemirske organizacije COMMONWEALTH (dobri momci) i TOG (loši momci) Možete sa staviti u ulogu bilo jedne, bilo druge strana i tako igrati protiv kompjutera, ili protiv prijatelje

Vodite grupu pilota (do 6) svemirskih lovaca koji čine jednu eskadrilu. Na početku ćete videti dvanaest praznih kvedreta u grupame po dva Ako kliknete na jedan od onih na kojima piše OPEN BILLET, dobićete meni za svog prvog pilota. Opcijom NEW PILOT stvarate novog, a opcijom ADD PILOT učitavate već stvorenog koga ste snimili na disketu (koja mora biti DOS formatizovana pod nazivom Saves)

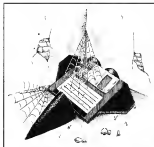
Stvarajući novog pilota zatim,odabirate njegovu pripadnost određenoj armiji prvih pet (LEGION, ARMY, NAVY, MARINES i RAF) spedaju u COMMONWEALTH, dok je šesta njihov protivnik, TOG Nakon toga birate rasu pilota, od kojih je jedna ljudske i četiri vanzemaljske (razni insektoidi i reptiloidi), zatim pol, ime, „codaname" i izgled

Svaki pilot ima svoje sposobnosti koje ne početku variraju predstavljena u brojkama od 2 do 7, a to su veština u pilotiranju - PILOTING, veština u baratanju brodskim oružjem - GUNNERY, dok je treća stavka zdrevstveno stanja pilota - CONDITION

Pilot takode ima i čin koji tokom igre može i napredovati, no možda najvažnija stver kod odabiranja svoge pilota su poeni prestiža (PRESTIGE POINTS), koji variraju od 1800 do 3700 i za koje, u zavisnosti od toga koliko ih imate, možate „kupiti", tj uzeti za svoja potrebe jednog svemirskog lovca Možete ga takođe i sami napraviti, ali ćate uvideti da za to na startu igre imate suviše malo bodova, budući da ih za sopstvano konfigurisanja broda trošite dvostruko više Kada se pred vama pojavi spisak naziva lovaca podeljenih u tri grupe (laki, srednji i teški), prema poanima prestiža kojima raspolažete odaberite najboljeg

Svaki lovac raspolaže određenom snagom štitova, oružja i pogonskom snagom motora Tipove oružja ima mnogo i to su uglavnom razni laseri uz nešto vođenih projektile Svi ovi naophodni delovi svemirskog brode imaju svoju težinu i potrebno ja uskladiti oklop i naoružanje sa snagom motore da bi se dobio lovac koji će biti snažan i okretan

Kade sastavite svoju eskadrilu, možete kliknuti ne natpis MISSION i za koji trenutak ća vam se ukazati kratak opis trenutnog zadatka, nekon čega se pojavljujete pred neprijateljem Postoji 14 različitih misija kada igrate protiv kompjutarskog protivnika, dok je misija broj 15 namanjena vašem ogledanju sa prijateljem i nema nikakav uvod Da napomenem de, kada želite igru protiv kompjutere, prostor za eskadrilu br 2 ostavite prazan (drugu eskadrilu dobijate kliknuvši ne opciju „SW" u gornjem levom uglu ekrana)



Naša nova rubrika treba da vam otkrije manje zvučne projekte koji su do sada nepravedno zapostavljeni

Potrebno je još objasniti šta predstavljaju neka skraćenice koje se u toku borbe nalaze u donjem desnom uglu ekrana Idamo redom

PLT - Sposobnost pilotiranje

VEL - Trenutna brzina (velocity)

MAX - Maksimalno opterećenje koja motori mogu podneti po potezu

SOT - Za ovo nisam siguran, ali otprilike bi trebalo da predstavlja okretnost broda i zavisi od sposobnosti pilotiranja i konfiguracije lovca

DEL - Broj za koliko još polja možete pomeriti brod u datom potazu

THR - Trenutno optarećanje motora

HCC - Ovo je veoma važno Pri okretanju broda, broj koji je ovda prikazan dodaje se stavki „THR" Poželjno ja imati manju brzinu jer je tima i ovaj broj manji, tako da se postigne maksimalne okretnost

Borbeni ekran je u obliku mape šestougaonika, što znači da je pravi strategijski Ovo nije nikakve REAL - TIME (fuj!) strategija, i možete pogrešne komande vratiti opcijom REDO Grafika je jednostavna i pregladna, i sve su opcija dostupne i mišu i tastaturi Snimanje pozicije je moguće samo nakon završetka misije

Za svaki uništeni naprijataljski brod pilot dobija određenu količinu bodova prestiža (koliko - zavisi od tipa lovce koga je uništio), kao i za uspešno obavljenu misiju Sa negde oko 9000 bodova već možete sami sastaviti jednog moćnog svemirskog lovca na koga ćate biti ponosni Da li načiniti brz, okretan brod sa lakim oklopom ali smrtonosnim naoružanjem ili tromu „letaću tvrđavu" sa lakšim oružjem, stvar je ličnog afiniteta Moguće je takođe postaviti i do dve turete sa straicima koji se mogu okrenuti u bilo kom pravcu nezavisno od usmeranja čitavog broda i glavnog oružja

Sam princip odvijanja strategija je vrlo jasan, i nema potrebe trošiti reči na nešto što se sigurno najbolje shvata samim igranjem

Za sade je jedino pitanje kada sa igre završava, jer se posle trenutnih 20 misija potpisnika ovih redova (misije se ponavljaju uz promenu broja i snaga protivnika) još ne nazire kraj

Renegada Legion - Interceptor zauzima jednu (1) diskatu i zahteva 1MB Verzija koje kruži na našem „tržištu" ima nešto bagova i obaležena je kao 1 0, što možda znači da je do danas izašle i ispravljena verzija

Ako imate A500 sa 1MB, izmanite startap-sekvencu tako de sadrži samo naredbu LEGION i time ćete izbeći čitavu seriju krupnijih grešeka u igri, zbog kojih biste lako mogli odustati od ove inače sjajne stratagije

Irfan Ališić

AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■





AMIGA CENTAR

software & hardware

AMIGA diler Nº 1

☎ 011 / 190–124 i 101–372

SOFTWARE

Posedujemo najveći izbor programa preko 5000 naslova, igara, uslužnih

PROGRAMI KOJE VEĆ DUŽE IMAMO.

Dog Fighter (sim 3D), **Over Drive** (auto trke 3D), **Soccer Kid** (ark 4D), **Quock** (ark Team 17, 1D), **One Step Beyound** (Push Over II, 2D), **Nippon Safe** (ark adv 5D), **Airforce Commander** (multi lang 3D), **Hanibal** (strat eng 4D), **Micro Machine** (auto trke 1D) **Legend of Ragnarock** (log 2D), **Lothar Malhaus** (fudbal 2D), **Realms of Arkania** (FRP 8D) **i veliki broj AGA igara!**

NAŠI NAJNOVIJI PROGRAMI.

Turrcon III (puc 2D), **Alfred Chicken Game** (ark 1D), **Genesia** (ark 3D), **Bloster** (ark Core Design 3D), **Space Hoolk** (puc 3D), **Woody World Final** (ark 3D), **Patrician** (strat 3D), **Air Combat Patrol** (simul. 3D), **Wonder Dog** (Core Design 1D), **Burn Time** (puc 3D), **Oscor** (ark 2D)

NOVI USLUŽNI PROGRAMI.

Octamed v 5.0, TS Morph, Repro Studio Universal v 1.0, Virus Workshop v 2.5, Quarter Back Tools v 2.2, Rec Tools v 2.1f, Multi Frame Grabber za AD Pro (update), Golden Editor v 0.952, Terminus v 2.0, Pipemaster 2 Final, Image Master RT v 1.0

SAS C v 6.5

Programe snimamo na vašim ili našim disketama proverene i 100% bez virusa!

Preko 1000 zadovoljnih korisnika su garancija kvalitetne, jeftine i brze usluge



DISKETE:

3.5" 2DD
3.5" 2HD
5.25" 2DD
5.25" 2HD

Na zahtev šaljemo besplatan katalog

KOMPJUTERI

Amiga 500
Amiga 500 plus
Amiga 600
Amiga 600HD
Amiga 2000 (v 2.04)
Amiga 1200
Amiga 3000
Amiga 4000

IZUZETNO POVOLJNE CENE

HARDWARE / DODACI

MEMORIJA 512Kb	80 dem
MEMORIJA 2Mb	320 dem
MEMORIJA za 500 plus	od 100 dem
MEMORIJA za 600	150 dem
SAMPLER–stereo	180 dem
TV MODULATOR	90 dem
MIDI INTERFACE	150 dem
HARD DISK A590 plus	800 dem
HARD DISK GVP	1000 dem
HARD DISK 220Mb	1400 dem
MIŠ GOLDEN IMAGE	90 dem
STREAMER 250MB	600 dem
KOLOR MONITOR 1084S	800 dem
HANDY SCANER 400dpi/64	400 dem
ACTION REPLAY III	280 dem

HARD DISK ZA A 500 MAXTOR 220Mb/11 5ms za samo 1400 DEM

SKANDALOZNE CENE !!!

* Proširenje od 512 Kb	od 80 dem
2Mb bez sata –	320 dem
2Mb sa satom –	380 dem
* SUPRA MODEM 2400	300 dem
* DODATNI DISK 880KB	200 dem

Kod nas možete nabaviti najnoviji broj *AMIGA STYLE–a*

I OSTALO ZA VAŠ KOMPJUTER

OSTALE PONUDE

Quick Shot II	25	dem
Quick Shot II Turbo	35	dem
Kempston Pro Black	40	dem
Kempston Special	50	dem
Kempston Blue Star	60	dem
Special Mini	50	dem
Blue Star Mini	60	dem
Super Star	60	dem
Mega Star	60	dem
Filter mrežasti	40	dem
Filter stakleni	65	dem
Mouse pad	10	dem
Kutija za 80 disketa	30	dem
Modem Supra 24/96 FAX	500	dem
Supra 14400 FAX	850	dem
US ROBOTICS 14400	1000	dem
Genlock ED PAL	850	dem
Genlock ED Y/C	1100	dem
Genlock ED SIRIUS	2000	dem
Epson LX 400/800	490	dem
Epson LQ 100	600	dem
Canon BJ 10E	650	dem
HP Laser Jet IV (600 dpi)	3600	dem

SPECIJALNA PONUDA MESECA

AMIGA A 2000 Profi

Kick Start 2.04, ESC čipovi, 7Mb RAM–a, turbo karta 68030/25Mhz, 1Mb video RAM–a, koprocesor, dodatni flopi, fliker fixer, super pic profi digitalizator i genlock, hard disk 220Mb

IDEALNO ZA TV STANICE!

komponente mogu i odvojeno

i veliki izbor profesionalnih programa za animaciju i titlovanje

Troškove pakovanja i poštarine snosi kupac

Sve reklamacije uvažavamo



RAD. DANOM OD 10–19h
SUBOTOM OD 10 DO 14h

AMIGA CENTAR

☎ 011/ 190–124
101–372

NEDELJOM I PRAZNICIMA NE RADIMO

AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA

SERVIS sa originalnim komponentama u roku od 24 časa ● SERVIS sa originalnim komponentama u roku od 24 časa

NOVO! *ZA ODLIČNE ĐAKE 10% POPUSTA!* *NOVO!*

TRIM d.o.o.

Preduzeće za proizvodnju, trgovinu, usluge i obrazovanje
Kajmakčalanska 42, BGD, tel.: 421-203, fax: 419-967
Jurija Gagarina 151, NBG, tel.: 155-294, fax: 155-294
13. oktobra 40, UMKA, tel.: 867-063

Radno vreme: od 10.00 do 19.00
Svu robu dajemo na čekove, a veće porudžbine mogu i na rate

ZA OBRAZOVANJE I ZABAVU NUDI:

NOVO!

Reset modul
Za duži vek kompjutera
Modul 1
Turbo 250, Turbo 2002
Podešavanje glave kasetofona
Modul 2
Duplikator, Turbo 250
Disk Fast Load Copy 202
Podešavanje glave kasetofona
Modul 3
Simons BASIC, Turbo 250
Podešavanje glave kasetofona
Modul 4
Tornado DOS (Ubrzavanje diska)
Monitor 49152, Turbo 250
Vezni port Amiga
Zajedno miš i 2 joystika
Centroniks:
Amiga i PC
C–64 i C–128
Udruživač
Kompjuter- TV zajedno
Razdelnik C 64/128
Direktno kopiranje sa kasetofona
6 režima, ton
Kablovi:
C64/128-TV
Monitor Amiga
SCART Amiga
Monitor C-64
Monitor C–128 RGB
40/80 kolona
Diskete:
5,25' DD i HD
3,5" DD i HD
Kutije za diskete
Za 50 60, 80 i 100 disketa
Ribon trake
Amiga 1200

Kompjuter sa najpopularnijom igrom: „TETRIS" – svega 25–55 DEM

NOVO!

KONZOLE ZA IGRU:
Atari 80 – 100 DEM
SEGA – 70–90 DEM

OTKUP I ZAMENA POLOVNIH ISPRAVNIH I NEISPRAVNIH KOMPJUTERA I PRATEĆE OPREME

Amiga 500
Amiga 600
Amiga 600 HD
RF modulator
Disk 3,5" Ex In
Miš Amiga
Proširenje sa satom
Pokrivač za Amigu
Printer MPS 1230
Monitor 1084S
Commodore 64
Commodore 64 G
Commodore 128
Disk 5,25"
Kasetofon
Joystick I
Joystik II
Joystick Com Pro
Joystick Com Pro Blue Star
Senzorski joystick
Nepogrešiv, 8 pravaca, pucanje, LED
Ispravljač C–64
Ispravljač disk 5,25"
Miš C–64
Podloge za miša
R A S P R O D A J A
KOMPJUTERA I OPREME

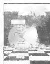
Commodore 64	150 do 300 DEM
Commodore 128	220 do 350 DEM
Amiga 500	450 do 700 DEM

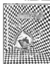
Software „TRIM" nudi igre za: COMMODORE C64/C128 AMIGA kompjutere

SVE CENE U DEM RAČUNAJU SE PO DNEVNOM KURSU ZA SVE PROIZVODE DAJE SE GARANCIJA

BERZA kompjutera ● SVAKE SUBOTE! ● BERZA kompjutera ● SVAKE SUBOTE ● BERZA KOMPJUTERA● SERVIS za kompletan COMMODORE program!

BERZA ● SVAKE SUBOTE OD 10 DO 14 U KAJMAKČALANSKOJ 42 ● Commodore 64 i 128 ● Amiga ● Prateća oprema ● Commodore 64 i 128 ● Amiga











Naručite stare brojeve

Ako želite da svoju Amiga Style kolekciju popunite nedostajućim starim brojevima, najjednostavniji način je da kontaktirate Redakciju. Na raspolaganju nam stoja ograničene količine svih brojeva, pa je u vašem interesu da sebi, što pre, obezbedite stare primerke. Sve ostale detalje saznaćete ukoliko se obratite Redakciji.

AMIGA STYLE 021/390-065
Futoški put 39, 21000 Novi Sad

Nagradna igra

Davno, davno, u vreme kada su u Amiga Style počela da stižu prva pisma podrške sa lepim željama za budućnost, izražena je i želja za uvođenjem nagradne igre. E, pa Amiga Style, kao prava zlatna ribica, polako, ali definitivno ispunjava želje svojih čitalaca. Dakle, imamo zadovoljstvo da vam predstavimo prvu iz niza nagradnih igara.

Od vas očekujemo samo elementarno poznavanje svoje „prijateljice", kao i to de ste odani čitalac Amiga Style. Ako ne neka pitanja ne budete odmah znali odgovor, prelistavanje starih brojeva vam može pomoći. Za ovaj broj smo, kao nagrade, obezbedili

Amiga Center. Competition pro (Blue Star)
Trim: Quick Shot 2
Interpo. Quick Joy 2
E.C.C. Udruživač
M & S Soft, Amiga Magic, Opium I
Amiga Fort 5 × 10

Dakle, četiri čitaoca koja korektno odgovore na postavljena pitanja i uz to budu dovoljno srećna, imaće zadovoljstvo da se počaste nagradama.

Ukoliko namate sve brojeve časopisa, toplo vam savetujemo da ih nabavite jer će vam biti potrebni za učestvovanje u igri u narednim brojevima – sa vrednijim nagradama.

1. Najbolji i iznad svega, najlepši računar je
   a) IBM PC
   b) AMIGA
   d) ATARI

2. Procesor Vašeg računara je iz klase
   a) 680XX
   b) 68X86
   c) 80XXX

3. Da biste A500 priključili na TV, trebe vam
   a) motokultivator
   b) modem
   c) modulator

4. Na naslovnoj strani 1. broja ime časopisa je bilo štampano u sledećoj kombinaciji boja
   a) crveno-belo sa žutim tufnama
   b) crveno-zeleno
   c) crveno-plavo

5. BBS je skraćenica od
   a) Black Board System
   b) Bullets Bang System
   c) Bulletin Board System

6. Standardni format zapisa slike na Amigi je
   a) TIFF
   b) IFF
   c) GIF

7. U prošlim brojevima opisana su dva programa. Koji od njih služi za crtanje reljefa
   a) Vista
   b) Scene Generator
   c) oba

8. Kada Vam neko sugeriše de postoji bolji računar od Amige, vi ga
   a) oštro prekonte, jer govori gluposti
   b) častite pićem
   c) posavetujete da potraži lekarsku pomoć

9. Standardna Amigina disketa je kapaciteta
   a) 880 Kb
   b) 900 Kb
   c) 720 Kb

10. Koja kombinacija tastera prekida izvršenje startup-sequence izdajući poruku **BREAK-CLI'
   a) CTRL – C
   b) CTRL – D
   c) CTRL – E

Originalne kupone (fotokopije ne važe) pošaljite što pre na adresu: Amiga Style 21000 Novi Sad Futoški put 39

KUPON ZA NAGRADNU IGRU

IME I PREZIME ....

ADRESA ....

....

TELEFON ....

ODGOVORI

1.	2.	3	4	5.
6	7	8	9.	10.

KUPON ZA AMIGA STYLE TOP LISTU

Ime i prezime: ____________

Adresa: ____________

Telefon ____________

Redni broj	Ime programa	Tip igre
1.		
2		
3.		
4.		
5.		

AMIGA Style

TOP LISTA


1. SENSIBLE SOCCER


2. CHAOS ENGINE


3. FLASHBACK



4. CAMPAIGN


5. DESERT STRIKE


6. MOTORHEAD


7. LEMMINGS II


8. FIRE FORCE


9. STREET FIGHTER II



10. WALKER

Amiga style 20 najboljih

MESTO	NAZIV IGRE	IZDAVAČ	TIP IGRE	BROJ GLASOVA
1	Sensibla Soccer	Sensible Softwere	Sportske	
2	Chaos Engine	Bitmap Brothers	Arkadna	
3	Flashback	Delphine Software	Arkadna avanture	
4	Campaign	Empire Softwere	Arkadna strategije	
5	Desert Strike	Electronic Arts	Arkadne	
6	Motorhead	Virgin Games	Borilačka	
7	Lemmings II	Psygnosis	Platformska	
8	Fire Force	Ice Software	Arkadna	
9	Street Fighter II	U S Gold	Arkadna	
10	Walker	Psygnosis	Arkadne	
11	Pinball Fantasies	21st Century Ent	Arkadne	
12	Wing Commander	Origin	Simulacije leta	
13	Creatures	Thalamus	Platformska	
14	Lethel Weapon	Starbyte	Platformske	
15	Body Blows	Team 17	Borilačka	
16	Super Frog	Team 17	Platformska	
17	The Lost Vikings	Interplay	Platformska	
18	Trolls	Fleir	Platformska	
19	Arebian Nights	Crisalis Software Ltd	Platformske	
20	Chuck Rock II	Core Design	Platformska	

Slikar HAJIME SORAYAMA



Seksi robot? Da li vam ovaj termin zvuči poznato? Jeste li igrali Blue Angel 69? Ako jeste znate o čemu govorim. Veoma uverljivi erotski crteži kiborg -devojaka er braš tehnikom zaštitni su znak japanskog umetnika Hadimea Sorajame. Sa njima je stekao svetsku slavu ali i puno imitatora.
Ovaj demo koji zauzima dve diskete posvećen je upravo njemu i sadrži mnogo prvoklasno digitalizovanih Sorajaminih radova. Stiže nam iz Finske od grupe Beyond Force.





On takođe kaže da je dobra tehnika isključivo stvar samodiscipline i mnogo vežbe.
Pritiskom na desno dugme miša gledate sledeću sliku dok se levim vraćate na prethodnu. Sa „space" možete ukloniti tekst da biste videli crtež u celini.
Sjajan demo (zapravo SLIDESHOW, budući da prikazuje statične slike) sa pomalo neočekivanom sadržinom koji do maksimuma iskorištava Amigine grafičke mogućnosti.



Dela koja imamo prilike da vidimo startujući demo pružaju nam širi obim tema za njegove ilustracije. Dakle nisu u pitanju samo „robotkinje". Tu ima i lepotica od krvi i mesa koje kao da su sišle sa stranica „Plejboja" ali Sorajama je verovatno najuspešniji u prikazivanju bića načinjenih od metala. Upravo savršeno izgledaju nosorog, delfin i pteranodon u robotskoj varijanti.
Uz obilje sjajnih slika naći ćete još u vidu skrolujućeg teksta u dnu ekrana i mnogo podataka o Sorajaminom životu, neke njegove savete mladim umetnicima i sl. Tako na primer možete pročitati da mu je hobi pecanje a omiljena muzika kantri.

